Рен Эклз

Особо опасные сородичи. Преступление длиной в вечность

13 июля 1994 г.

Дорогой сородич Валериус!

Если ты читаешь эти строки, значит, произошли два события. Во-первых, наша сделка прошла честно, и мне не придется тебя убивать. Во-вторых, я убедилась в подлинности рецепта Зелья жизни, который ты раздобыл у шабашитов, и который ныне находится у меня. Рецепт зелья – достойная цена за информацию о Красном списке, также известном как «Особо опасные сородичи Камарильи», содержащуюся в этом письме. Я знаю, что ты, как и я, найдешь ее интересной.

Есть повод сделать несколько предупреждений. Первое касается твоей одержимости мной, твоих вопросов и твоих трогательных попыток привлечь меня на свою сторону. Тебе лучше забыть обо мне, ведь твое любопытство становится опасным для твоего же выживания. Если ты снова попытаешься хотя бы связаться со мной, я удостоверюсь, что солнце выжгло твои мутные глаза. Надеюсь, мы друг друга поняли.

Кроме того, я считаю твою попытку собрать вместе сородичей из Красного списка невыполнимой, если не безумной. Если ты никому не доверяешь, с чего ты взял, что кто-то будет доверять тебе? Тем не менее, мы пауки в человеческом обличье, жаждущие крови и интриг. Зачем отказываться от твоего предложения? Возможно, если ты потерпишь неудачу, я преуспею в формировании собственной секты из анафем.

Второе предупреждение включает в себя информацию, включенную в письмо. Пусть тебя не обманывает внешняя сторона Красного списка. Пусть он и был написан в одно время с аналогичным списком Дж. Эдгара Гувера, между ними есть фундаментальные отличия. Будь внимателен.

Красный список – это не просто список виновных преступников, это арена для вендетты, стравливающая юстициариев семи кланов с их противниками. Из-за того, что на сородичей из Красного списка объявлена Кровавая охота по всей Камарилье, Список является средством устранения любого, кого хотят уничтожить юстициарии. Немногие в Красном списке, за исключением нас с тобой, заслужили кару вампирского общества. Любой из них скажет, что он невиновен. Но мы с тобой знаем, что глас невинного обычно тих и часто тонет в океане бессердечия. Мы также знаем о силе юстициариев и опасности их причуд.

В файле, приложенном к письму, ты найдешь имена из Красного списка. Сам понимаешь, информация может быть просроченной. Я попытаюсь следить за Списком; если хочешь – назови это моим любимым проектом. Однако мои контакты не так надежны, как раньше.

Как видишь, мое имя стоит в Списке на первом месте. Надеюсь, это тебя не удивляет.

Красный список был составлен в США в 1930-е гг., в то время, когда глава ФБР Гувер собирал собственный список врагов. Конечно, Камарилья не обладала иммунитетом к политическим течениям тогдашнего мира. Двухвековая война с Шабашем в Новом свете оставила их в состоянии бесконечной настороженности. Это было время колебаний, отступничества и нарушения правил. Такой хаос, дорогой мой, и такое дразнящее бессердечие. Это было славное время для сильных.

В это время юстициарий клана Вентру был подменен самозванцем. Мной. Я занимала эту должность 5 лет, манипулируя обширными ресурсами клана и устраняя врагов, которых обрела за века. Не спрашивай, как я это сделала. Я не люблю ни кичиться успехами прошлого, ни раскрывать личные тайны.

Даже до 1937 г., когда меня раскрыли и заставили бежать, Камарилья замышляла создание особой Кровавой охоты, чтобы одним махом разобраться с угрозами для секты. Когда меня откопали (прошу прощения за каламбур), вялые дебаты превратились в направленные требования. О, я сильно их напугала. Красный список был составлен после моего отъезда и выбора нового юстициария Вентру. Опозоренный клан протолкнул идею глубже в глотку Камарильи.

Первым пунктом стало создание аласторов, особой группы архонтов, посвятивших себя охоте на анафем, как вскоре назвали сородичей из Красного списка. Поначалу эти охотники добились ряда впечатляющих успехов. Они действовали тихо и убивали анафем, которые даже не знали о существовании Красного списка, а тем более о том, что они входят в него.

Но общеизвестно, как тяжело для Тореадоров хранить тайны. Дай им трибуну, и они будут балаболить до восхода солнца. Список перестал быть тайной уже через 10 лет после создания. В течение этого времени меня считали главной целью для вынесения приговора, а я убивала любого аластора, подобравшегося близко ко мне. Непрекращающиеся потери благодаря моим усилиям привели к тому, что юстициарии, наконец, решили открыть охоту для оставшихся камарильцев. Отличный ответ на отличную тактику. Я заставила их побегать, как крыс в лабиринте.

В течение недолгого времени мы были под угрозой истребления. Сброд из низов Камарильи видел в правосудии надо мной и остальными простой способ поднять свой авторитет. Очевидно, что для меня логичным было истреблять бесчисленных искателей острых ощущений. Необходимо было заставить их бояться Кеминтири, и вскоре их покрывал кровавый пот при охоте за нами. Для этих «вояк по выходным» добыча моего трупа не стоила риска быть убитыми, особенно, если награда была немногим больше похвалы со стороны вышестоящих.

Были и другие проблемы, вставшие перед юстициариями. Одна везучая дура-Бруха одолела и диаблеризировала анафему. Можешь представить себе шумиху по этому поводу. Само собой, ее добавили в Список и убили годом позже. Но перед юстициариями осталась проблема поощрения. Понятное дело, стремление убивать анафем стало сходить на нет. Обычные неонаты прятались, если считали, что я в городе. Ты наверняка слышал много слухов, которые я пустила за это время.

Я распространяла их хитро, через журналистов-смертных – они могут по праву считаться кровососами, не так ли?
В начале 70-х юстициарии ввели награды – знаки отличия и чести, вручаемые членам секты, поймавшим или убившим анафему и принесшим доказательство своей победы. Награды были чуть больше, чем просто оплатой, что быстро подлило масла в огонь политики Камарильи. Внезапно воскрес интерес к охоте на анафем. Все, что мы могли сделать – это хорошо прятаться и внушать достаточно страха, чтобы сделать охотников неосторожными. Для меня это было спортом, скрасившим тысячелетия, но меня слегка раздражает то, что проклятые юстициарии обыграли меня полвека назад. Раз ты меня спрашиваешь, в Списке должно быть на 7 мест больше – специально для них. Или нам просто натравить на них журналистов?
Тем не менее, юстициарии продолжали делать страшные ошибки. Взгляни на новую тенденцию. Для тех сородичей, кто добудет анафему, но не является аластором или хотя бы архонтом, есть особая награда. Этих везучих героев возводят в ранг аласторов. Видимо, юстициарии думают, что, сделав что-то однажды, будешь повторять снова. Если говорить о безопасности работы, я сомневаюсь, что эта тенденция просуществует долго. Смертность среди этих новоявленных аласторов гораздо выше, чем среди обученных ветеранов. Я считаю, что пережить вторую встречу с анафемой так же реально, как для молнии – дважды ударить в одно и то же место.
Теперь на дворе 90-е. Кто знает, что произойдет? Очевидно, что опасность придает анафемам силы. Наши отчаяние, враждебность и инстинкт выживания достигли максимума. Мы тараканы вампирского общества, скрывающиеся в тенях охотников и питающиеся их останками. Если мы гнусны с точки зрения морали сородичей, то почему бы нашим преступлениям не быть воплощением гнусности?
У нас нет шанса на искупление или отсрочку приговора. Ни у кого из нас, Валериус. Не имеет значения, что мы совершили или кому перешли дорогу. Мы продвигаемся по иерархии грехов – грехов, которые мы совершали для защиты своих жизней. Мы обосновали свое присутствие в Красном списке, бросив вызов его создателем. Исходный список из десяти имен ныне разросся до тринадцати. Без сомнения, он еще расширится, ведь приближается Большая ночь.
В завершение хочу напомнить о приложенном файле. В нем содержится перечень имен, досье (что удалось собрать) и прочих данных по текущим членам нашего эксклюзивного клуба. Я даже приложила копии плакатов о розыске на тот случай, если ты не имел удовольствия созерцать их в тореадорских сортирах. Я уверена, что троих анафем из Списка уже нет в живых, твое имя вписали в одно из освободившихся мест. Что бы ты ни задумал, информации должно хватить для поддержки твоих усилий.
Помни, что если один из нас повержен, приоритеты Списка меняются, а пустое место занимает другое имя. Само собой, я слишком долго занимала первое место Списка, чтобы отказаться от него. Ты услышишь многое о кошмарах, которые я принесу сородичам в грядущие ночи. Со временем Камарилья поймет, как мудро было поставить меня на вершину Списка. Я продолжу использовать аласторов для заточки своих когтей, да и ты тоже, если у тебя есть хоть капелька мозгов. Наши зверства усиливают страх, который служит оружием для всех нас. Удачи тебе в воплощении планов мирового господства. Увидимся накануне Геенны, если они не найдут тебя раньше.
Целую,
Кеминтири

Глава I. Введение

В природе нет такого понятия, как «сокрытие». Совершите преступление и вы увидите, что земля прозрачна, словно сделана из стекла.
Ральф Уолдо Эмерсон. «Возмещение»

Особо опасные сородичи

Во всем мировом зле виновна мнимая чистота сердца, стремление раскрыть тайны и выставить их на солнечный свет.
Жан Жироду. «Электра»

Цель книги «Особо опасные сородичи» – познакомить вас с некоторыми из самых хитрых и опасных созданий, на которых когда-либо была объявлена Кровавая охота. В свою очередь, в ней перечислены и невиновные, чье включение в эту группу злодеев можно объяснить только личной неприязнью могущественного вампира. Захват или уничтожение этих анафем санкционированы всей Камарильей. Другие секты и линии крови, например, Шабаш и Сетиты, также ищут некоторых анафем.
Каждый список также включает в себя плакат о розыске с указанием преступлений, предполагаемых способностей и местонахождения анафемы. Рассказчик выдает досье на анафем с указанием деталей, которые не общеизвестны среди камарильцев. Вторая книга, «Искупление и проклятие», является рассказом про политические уловки анафем и их противников. Персонажам придется быть изобретательными, чтобы не попасть между двух огней.
Анафемы крайне умны и хитры. Те, кто пережил период секретности Красного списка, никому не доверяют и придерживаются строгих законов выживания. Беспечны немногие, но ни с одним из них нелегко справиться. По причине постоянной смены мест они могут появиться где угодно. Это позволяет рассказчику включить их в любую хронику, включая таковые по Шабашу, охотникам, оборотням и магам.
Этих архипреступников немного, но где бы они ни были, вокруг них скоро возникает интрига. Будучи безупречными до попадания в Красный список, теперь они всячески манипулируют окружающим миром, чтобы быть на шаг впереди своих преследователей.
Красный список не безгрешен. Игроки и персонажи должны сомневаться в истинности вины анафем. Бесспорно, анафемы будут делать все, чтобы уговорами, мольбами или угрозами склонить неонатов к сотрудничеству. У многих есть схемы, в которых игроки послужат практическим целям. Кроме того, известно, что Камарилья включает в Список вызывающих страх сородичей, оповещает всех об ужасности этих несчастливцев, а затем немедленно ловит их, тем самым доказывая свою власть.
Любой сородич, добровольно помогающий анафеме с побегом или реализацией планов, может получить дар в благодарность от преступника. Конечно, стоит рассмотреть вознаграждение от секты или клана персонажа. С учетом значения Красного списка любому, кто решил помочь анафеме, придется спасать свою жизнь.

Аластор

All this time; spinning round and round,
Made the same mistakes, that we've always found
Surely now we could move along
Make a better world; no it can't be wrong.
The Beloved. Sweet Harmony

Когда юстициарии составили черновой вариант Красного списка, они решили создать особую группу архонтов, занимающихся приведением его в исполнение. На это были две причины. Во-первых, Внутренний круг Камарильи должен был утвердить Список и определить его значение. Конечно, после того, как один из юстициариев попал под власть древнего Сетита, Внутренний круг захотел донести важность этого до подчиненных. Во-вторых, Внутренний круг стал использовать аласторов («мстителей») в других целях, нежели охота на анафем.
В процессе поиска преступников из Списка эта тайная полиция Камарильи также реализует планы и устраняет соперников своих господ. Конкурентам, находящимся под защитой законов Камарильи, устраивают несчастные случаи. Это деликатные миссии, особенно с учетом межклановой вражды, которая может разгореться при злоупотреблении властью.
Так как архонты выражают волю юстициариев, многие вампиры знают о том, кто они, и это ограничивает их возможность действовать тайно. Аласторы – невидимые глаза клана. Под предлогом охоты на анафем они могут проникать повсюду. Если аластор раскрыт местными властями, он предположительно обладает полной неприкосновенностью, даже если его застали во время действий, не входящих в его обычные обязанности.
Большинство князей отправляют аласторов к юстициариям, сопроводив их обвинениями. Некоторые князья склонны убивать аласторов при наличии такой возможности и заявлять о незнании личности охотника. Аласторы отстаивают свое право на тайну, аргументируя тем, что анафемы могут скрываться в правящих структурах города и приступать к активным действиям, если охотники работают открыто.

Юстициарии, в свою очередь, официально наказывают любого аластора, пойманного в городе инкогнито, особенно, если князь или примоген удостоверяют, что деятельность аластора не имела отношения к охоте на анафем. Князья приходят к пониманию того, что аласторы имеют негласный карт-бланш, потому обычно не трогают аластора, если сами не являются его целями.
Юстициарии обычно «прощают» убийство аластора, если князь может доказать, что аластором двигали неявные мотивы, но это не является окончанием разбирательства. После этого юстициарий наводит справки о причинах нападения аластора на князя (или примоген) и начинает расследование, в ходе которого может так или иначе устранить противников. Иногда нападение без смертельного исхода позволяет исподтишка разобраться с князем.
Аласторы обычно хорошо вооружены, а если они изначально были архонтами – то и хорошо обучены. Если персонаж смог уничтожить анафему, юстициарий вводит его в ранг аластора, но ограничивает доступ к информации и снаряжению. После этого нового аластора могут отправить на разбирательство с любой угрозой по усмотрению юстициария. Поскольку в первом убийстве этим новоявленным аласторам, скорее всего, помогла удача, никто не ждет, что они выживут.
Старые аласторы ранее обычно занимали должности архонтов, где служили хорошо и с отличием.
Существует небольшой орден, известный как Красные аласторы. Каждый член ордена предал правосудию анафему, занимающую одно из пяти первых мест в Списке. Как и любые аласторы, они не отвечают ни перед кем, кроме своих юстициариев и Внутреннего круга Камарильи.
Следует заметить, что аласторы верят в то, что творят правое дело, охотясь на «чудовищных» анафем и делая мир безопаснее для Камарильи. Многие из них фанатично привержены Камарилье и будут биться насмерть за свои принципы.
Любой аластор, носящий Наградной знак (или Метку зверя, как ее чаще называют), обычно скрывает его под перчаткой. Нынешняя мода на перчатки среди других архонтов без сомнения служит для маскировки настоящих аласторов, а также усиления сомнений у тех, кто имеет дело с архонтами.

Награда

Отдать все – это величайшее воровство.
Как только кто-то отдал тебе все, что у него есть, он заполучил тебя.
Эрик Хоффер. «Пылкий разум»

В обществе сородичей ценится престиж, и отдельные вампиры считают продвижение по социальной лестнице в лучшем случае сверхсложной задачей. Уничтожение анафемы, однако, позволяет успешному охотнику подняться на несколько ступеней за одну ночь. Совершившие такой подвиг носят на руке вытатуированный Наградной знак, символизирующий храбрость и выдержку перед лицом ошеломляющей опасности. Юстициарии наносят знак на руку вампира с помощью магии.
Большинство аласторов не знает, что чернила татуировки смешиваются с кровью и несут в себе ритуальную метку, позволяющую обладающим нужными знаниями архонтам мгновенно выяснять личность аластора. Для этого архонт должен обладать не менее чем 3 точками Тауматургии, при этом он может видеть знак даже сквозь перчатки. Это позволяет юстициариям вести списки своих самых умелых убийц. Ходят слухи о случаях перехода аласторов на сторону Шабаша, более того – говорят о том, что шабашиты научились стирать Метки зверя, скрывая аласторов от обнаружения.
Цель Знака – дать аластору возможность при необходимости потребовать помощи князя или других вампиров. Знак также гарантирует гостеприимство и охотничьи привилегии. Хотя длительность этого гостеприимства определяет князь, оно длится не менее 13 ночей.
Ниже перечислены некоторые преимущества, обеспечиваемые наградой. Следует заметить, что предоставление этих преимуществ полностью зависит от благодарности клана, назначившего награду, а клан обычно очень щепетилен в методах добычи анафемы. Например, клан не заплатит за смерть анафемы, которую хочет добыть живой.
Звездочкой (*) отмечены преимущества, о которых не говорят вслух, но которые стоит обдумать. Умный игрок позволит аластору поставить награду себе в заслугу. Так как аласторы не могут требовать действительных преимуществ награды (в конце концов, это их работа), их репутация не растет. Впрочем, аласторам не особо нужна репутация – они обычно действуют тайно. Получение ими наград повышает их полезность для юстициариев и, следовательно, позволяет получать материальное вознаграждение. Взамен репутации персонаж тайно получит вознаграждение от клана, увеличив число своих ресурсов и не требуя повышения своего статуса.

Привилегии награды

1. Неприкосновенность для Кровавой охоты.
2. Разрыв Уз крови (при возможности)*.
3. Разрешение на потомство.
4. Услуга жизни[1].
5. Денежное вознаграждение.

[1] См. The Guide to the Camarilla и «Протоколы Камарильи» (здесь и ниже в сносках даны примечания переводчика).

6. Награждение доменом (возможно в любом городе, где правит клан; может вызвать неприязнь князя).
7. Разрешение на диаблери*.
8. Обучение Дисциплинам, отсутствующим у охотника.
9. Индульгенция (полное прощение юстициарием прошлых проступков).
10. Разрешение на убийство (право убить врага, жертва при этом имеет право защищаться; если убийца будет пойман после успешного преступления, юстициарий снимет его с крючка).
11. Дружба со стороны клана.
12. Безопасное путешествие в другой город.
13. Награждение убежищем.
14. Разрешение на создание гулей.

Обычно охотник также получает все имущество анафемы.

Правила награждения

«Фараон» спит внутри каждого из нас. Мы должны убить его.
Граффити на стене во время французской студенческой революции 1968 г.

Рассказчик может свободно добавлять к награде любые привилегии, которые сочтет нужными. Эти вознаграждения должны создавать для получателей интересные проблемы. Немногие победы в вампирском мире обходятся без последствий. Другие сородичи обязательно будут завидовать. Нужно стимулировать персонажей отказываться от своего успеха в пользу чьей-то поддержки. Князь города, поднявший авторитет за счет награды персонажа, может быть весьма благодарен и может озолотить персонажа, не налагая на него обязанностей, которыми свяжет его дар юстициария.

Вручение награды – всегда шумное событие, обычно сопровождающееся демонстрацией политической позиции клана, добившегося успеха. Охотник должен предоставить доказательство своей победы: пронзенную колом анафему или ее останки. Фальсификации любого рода обычно приводят к лютой вражде с кланом, назначившим награду. Способность Прикосновение духа Дисциплины Прорицание выявляет большинство уловок, а Тремеры могут использовать определенные ритуалы для определения подлинности останков.

Получателя награды чествуют низшие слои общества Камарильи и интенсивно прощупывает ее верхушка. Если он становится помехой, используя полученное положение неприемлемым образом, ему делают предупреждение. Или уничтожат. Камарилья предпочитает вербовать тех, кто убивает могучих анафем, особенно если они могут в дальнейшем принести пользу секте.

Юстициарии часто используют награды для усиления влияния своих кланов. Даже недостойный охотник может получить щедрый дар – отнятый у предыдущего владельца. Особенно это касается доменов. Как и везде, в этой системе торгуют покровительством и немилостью.

В большинстве случаев у клана есть десять лет на поимку анафемы. В случае неудачи задача возлагается на другой клан, который для видимости предлагает большее вознаграждение, чем предыдущий клан. Редко, но случается, что конкретная анафема является проблемой конкретного клана. Иногда клан может убедить юстициария продлить для них право назначения награды. Примером служит клан Вентру, назначавший награду за Кеминтири в течение последних 50 лет.

Сотрудничество с юстициарием

Рассудок может предписать законы крови, но пылкий темперамент перепрыгивает через все холодные правила.
У. Шекспир. «Венецианский купец»

Если юстициарии в чем-то и сходятся во мнении, так в том, что необходимо уничтожать сородичей из Красного списка. Учитывая увеличение численности шабашитов в последнее время и представляемую ими угрозу для целостности Камарильи, проблема анафем является основной объединяющей силой для секты. Позже, с появлением в высших эшелонах Камарильи слухов об объединении анафем против секты их уничтожение стало приоритетной задачей.

Красный список постоянно меняется. При появлении свободной позиции служит поводом для встречи юстициариев и спора по поводу следующей жертвы. Обычно победитель спора вносит в Список своего «кандидата» и награду за него. Место в Списке недолго остается вакантным. Статус жертвы обычно временный – аластор может быть на месте и готов к убийству даже до распоряжения.

В этом деле важна хитрость. Юстициарий не станет помещать в Список того, с кем может разобраться обычными методами. Такая прямая мстительность могла бы разрушить всю систему повышения авторитета, основой которой является награда. Тем не менее, враги юстициария имеют все шансы обнаружить себя в Списке с впечатляющим набором сфабрикованных против себя обвинений.

За закрытыми дверями назначают цену не-жизни каждого. Порой угроза помещения в Красный список становилась эффективным средством шантажа, позволяющим подавить мятеж… или добиться исполнения прихоти юстициария. Для некоторых юстициариев нет ничего необычного в том, чтобы в открытую окружить врага своими аласторами и вынести его кандидатуру на

рассмотрение в добавление в Список, а затем отклонить ее. Эта тактика запугивания напоминает жертвам о власти, которой обладают юстициарии.
Неудивительно, что когда в Списке появляется свободная позиция, повсюду царит лесть, и все ходят по струнке, пока не выберут следующего несчастливца.

Предупреждение для диаболистов

Алчность не знает меры.
Сенека. «Письма к Луцилию»

Самый верный способ попасть в Список – самому диаблеризировать анафему. Такая мерзость, как диаблери (для Камарильи), становится все более угрожающей в связи с особыми мифами, окружающими анафем. Они – монстры под кроватью Камарильи, часто ходят слухи об их необычных способностях и каннибальских привычках. Это сверхъестественный цирк уродов, а их кровь считают почти демонической.
Так как многие анафемы являются мафусаилами, толпы охотников за силой готовы пойти на риск попасть в Список ради того, чтобы понизить свое поколение. Диаболистов не пугает суровое наказание, а награда для них мало привлекательна.
Юстициарии распространяют слухи о том, что пронзенные колом анафемы вызывают у них недоверие, и что они следят друг за другом до уничтожения жертвы. На самом деле, кровь анафем для них такой же товар, как и все остальное – подозревают, что они сами тайно пьют ее.

Анжело, Кровавый брат

Самосохранение - вот главный закон человеческой природы.
Александр Гамильтон. «Полное оправдание…»

Жизнь

В 1966 г., когда Лос-Анджелес захлестнули беспорядки в связи с осадой города Шабашем, члены кочевой стаи шабашитов стали свидетелями сцены разрушения и жестокости, которая смогла впечатлить их. Шайка смертных бежала по улицам, поджигая дом за домом. Вожак шайки, молодой человек по имени Анжело, находился под действием смеси наркотиков, включая «ангельскую пыль», кокаин, метамфетамин и многие другие.

Эта ночь стала ночью смерти Анжело, избавившей его от навязчивых воспоминаний о смерти его младшего брата от рук конкурирующей банды. Это было его 18-летие, которое он отметил, глотая и вкалывая в себя всю наркоту, которую смогли достать для него его товарищи по шайке. В честь своей неминуемой смерти он возглавил личную кампанию против города. Его клич раздавался посреди пожара, а его вены были наполнены смесью, способной вырубить дюжину человек. Его сердце билось так быстро, что ему стало трудно дышать.

Шабашиты немедленно начали Огненную пляску, прыгая сквозь огонь и хохоча в диком ликовании. Хотя другие члены шайки Анжело в ужасе бежали, сам он присоединился к ритуалу Шабаша. Вампиры принялись игриво пугать парня, шипя сквозь оскаленные клыки. Анжело засмеялся, он опустил руки в угли и осыпал вампиров фонтаном искр. Раздались мерзкие одобряющие крики. Они единогласно решили дать Анжело Становление, пусть он даже более безумен, чем хотелось бы вампирам. Они отвели парня на ближайшее кладбище, сорвали с него одежду и заставили танцевать в огне, пока он истекал кровью из ран от когтей.

Анжело почти не чувствовал боли, но в краткие моменты прояснения подсознательно понимал угрозу. Танец превратился в борьбу. Оставшись без семьи и друзей, он был потрясен тем, что вампиры подвели его к могиле. Не в силах вырваться из их объятий, он издал крик ужаса.

Они медленно пили его кровь. Множество наркотиков, употребленных Анжело, теперь творили чудеса в венах и мозгах Пандеров. Они спотыкались вокруг, вспарывали свою плоть и вливали свою кровь в рот Анжело с беспричинным весельем. Некоторые из них писали свои имена на его теле своей кровью. Некоторые, смеясь, упали в могилу, вырытую стаей для своих жертв, а остальные принялись закапывать их.

Они становились все более дикими в то время, как Анжело перерождался.

Кровавая оргия подходила к своей кульминации, а голова Анжело прояснялась. Он чувствовал в себе силу, а на шабашитов смотрел с ненавистью и страхом. Вампиры потеряли себя в рапсодии химикатов. Он выбрался из могилы и бежал. Когда они поковыляли за ним, он исчез в лабиринте дымных улиц.

Не-жизнь

Анжело сбежал от стаи. Пандеры все еще находились под действием наркотиков, способных вырубить полдюжины человек, и их убил восход солнца.

Слабый и обескровленный, Анжело обосновался на старом складе. Он не знал, что это было место встречи многочисленных гулей Шабаша, занимавшихся охотой на Каитиффов, которые были нужны их хозяевам для Тауматургических экспериментов. Пока Анжело видел сон о своем младшем брате, сраженном пулей, гули обездвижили его деревянным колом и тихо, как тени, доставили его своим хозяевам.

Пронзенного колом Каитиффа ждали Цимисхи и Тремеры-отступники, уверенные в том, что им удалось улучшить метод создания Кровавых братьев, новой европейской линии крови. Анжело, обездвиженному надежно сидящим в сердце колом, пришлось принять участие в их последнем эксперименте. Несмотря на паралич, он ощущал каждый момент агонии деформации плоти и чувствовал ужас других своих Братьев, которым предстояло кричать внутри своих измененных тел. Анжело обнаружил, что слышит их мысли. Руки древнего вампира подняли его голову, и кровь Братьев полилась в его глотку – Тремеры пытались связать его с ними.

Принятые Анжело наркотики все еще действовали на его мозг, играя шутки с его разумом. Он снова видел сны о своем брате, а крики других подопытных проникали сквозь туман в его голове. Он пытался добраться до них, защитить их, но чувствовал себя узником, объятым пламенем.

Ритуал чудесным образом преобразил Анжело, сделав его физически совершенным во всем. Абсолютная безупречность его облика поразила его похитителей, а омерзительность и безобразность его «братьев» – огорчила их. Осмотрев Анжело с помощью Дисциплины Прорицание, Цимисхи обнаружили в его ауре два красных огонька. Иногда его аура расширялась, превращаясь в огромную бесформенную тварь с багровыми искрами на месте глаз. Достаточно странным было то, что эти икры следовали за колдунами, которые ходили вокруг парня.

Вскоре стали проявляться его сила и другие физические способности. Кроме потрясающей привлекательности, сделавшей его почти магнитом для его похитителей, он отличался великолепной ловкостью и выносливостью. Его уже обостренные чувства еще усилились, позволив ему предвидеть удары до того, как их наносили. Цимисх испытывал пределы его выносливости, не давая ему крови, пока он не преодолевал поставленные перед ним препятствия.

Уродливые Братья были сильными, но апатичными и безучастными по отношению к командам своих хозяев. Многократные попытки обучить их Дисциплине Сангвинус лишь усилили разочарование. Лишь в присутствии Анжело они оживлялись, иногда хныкая от возбуждения. Колдуны решили, что Анжело нарушил их Узы крови к ним. Несмотря на успех с парнем, они решили, что эксперимент не удался. Разгорелся спор по поводу необходимости убийства Кровавых братьев: колдуны решили набрать новую группу для дальнейших опытов. Спор подхлестнула неудача Шабаша при захвате Лос-Анджелеса, и экспериментаторы готовились к отходу в Мексику. Некоторые из них заинтересовались изменениями, произошедшими с парнем, и уговорили остальных взять Анжело с собой даже при условии убийства остальных Братьев. Они решили, что если смогут определить, что сделало его таким смертоносным, то смогут и воспроизвести это в других случаях. Стая решила поместить оставшихся Братьев в пустые холодильники и изучить позже. Кровавых братьев оставили без крови, и они впали в торпор.
По мере оцепенения Братьев с Анжело происходили глубокие изменения. Он был молчалив и возмущен, а красные огни в его ауре как будто глядели на его похитителей. Несмотря на его растущее недовольство они продолжали испытывать его. Его умения росли, как и его жажда. Колдуны были поражены количеством крови, которое он употреблял, предположив, что он как-то чувствует голод своих Братьев. Колдуны казались всерьез озабоченными, особенно когда Анжело попытался обманом заставить одного из них выпустить его Братьев. Они приняли решение уничтожить парня вместе с тварями в холодильниках.
При попытке использовать на нем Дисциплину Доминирование Анжело впал в безумие. Колдуны в ужасе увидели, что взгляд огоньков в его ауре стал дьявольски разумен. Анжело убил одного из них и бежал из лаборатории. Потрясенные Цимисхи шли по следам разрушений до холодильников, где готовились обрушить на Анжело мощь своих Дисциплин. Рефрижераторы были пусты, а Анжело нигде не было. В дальнейших поисках по дому они нашли выломанную заднюю дверь, но при этом – никаких следов.
Они сразу же связались по телефону со своими гулями, приказав найти Кровавых братьев и обещая страшную кару в случае неудачи. И пока Цимисхи с тревогой обсуждали пропажу результатов своих экспериментов, эти самые результаты свалились на них с потолка. Анжело не покидал дом. Анжело и его Братья слились в огромную отвратительную тварь, яростно бросившуюся на обидчиков. Некоторые из шабашитов пытались напугать ее огнем – это им не помогло. Кровавые братья высвободили из общей массы разъяренного Анжело, а сами стали его щитом. В демонической ярости Анжело прикончил последних из своих мучителей и покинул горящий дом с руками по локоть в крови шабашитов.
Это событие оставалось тайной, пока Черная рука не арестовала и допросила стаи, находившиеся вблизи дома. Разумеется, они нашли гулей. После исключительно изобретательных пыток они узнали о существовании Анжело и приказали другим стаям найти его. Им было мало известно о плане Цимисхов и Тремеров по созданию новых Кровавых братьев.
Истинные секреты преображения Анжело сгорели вместе с его похитителями и домом. Шабаш до сих пор пытается узнать, что произошло в том доме. Ввиду отсутствия колдунов-Цимисхов они решили, что эксперимент имел высочайшую секретность. Они не знают роли Анжело в произошедшем, но уверены, что он как-то в этом замешан.

Цель и натура

Анжело стал высочайшим достижением магии крови и плоти, хотя бушующая в его организме во время Становления смесь наркотиков сделала его отличающимся от других Кровавых братьев. Он мастер выживания с идеальными инстинктами – необученный (несмотря на искусное владение некоторыми способностями), но постоянно обучающийся. Он быстро адаптируется в любой опасной ситуации, но теряется, сталкиваясь с симпатией или другими положительными эмоциями. В течение долгого времени, пока он был обездвижен, его мучили угрызения совести. Его движущей силой стала месть за братьев, смертных и не-мертвых.
По этой причине он пощадит тех, кто напомнит ему одного из его братьев. Это может быть вампир с лицом ребенка или даже Носферату или Самеди, внешне похожий на одного из Кровавых братьев. Он бросится на любого, кто представляет опасность для них.
Анжело может управлять своим безумием, что позволяет ему игнорировать любые штрафы от ран, пока он не перейдет в состояние «Обездвижен». В конце сцены он выходит из состояния безумия при наличии ресурсов (например, крови врага) для лечения. Анжело не помнит того, что происходило во время его безумия, и его память полна провалов.
Анжело неравнодушен к огню. Огонь – постоянный элемент его существования. Когда он уверен, что его никто не видит, он исполняет собственные ритуальные огненные пляски.

Образ действий

Анжело сохранил уличную смекалку и навыки из своей смертной жизни, включая хорошее умение стрелять. Он умеет орудовать всем, что попадет в его руки.
С недавних пор Анжело начал давать Становление всем, кто очень похож на его смертного брата. Каждое дитя впадает в безумие и нападает на Анжело, вынуждая его убивать. Это внесло новые аспекты в его и без того разрушенное сознание. Мнимая вина за убийство собственного брата накладывается на его помраченное восприятие. Иногда Анжело впадает в безумие и оказывается в

другом городе, ничего не помня о пути туда. Это может произойти даже тогда, когда он не атакован и не изранен.
Шабаш не знает, что Анжело способен в некоторой степени управлять безумием, в которое впадают от страха другие Кровавые братья. Он воспользовался этим, чтобы покорить тех немногих, которых встречал – и до сих пор не оставлял никого из них в живых.

Преступления

Камарилья узнала об Анжело после того, как он убил нескольких вампиров в Балтиморе. Его смертоносные навыки привели к предположению, что он Ассамит или шабашит. Камарилья знает о его попытках давать Становление. Они считают его везучим анархом, ускользающим от властей городов, в которых он совершал убийства. Некоторые считают его Цимисхом. Это популярное заблуждение основано на рассказах Тремера-«очевидца», у которого могли быть свои тайные цели.

Клан, назначивший награду

Клану Тремер удалось узнать об Анжело интересные вещи – в первую очередь, о странностях в его ауре. Они очень хотят захватить его и узнать, что сделало его таким. Руководство клана задумывается о том, не является ли он новой ступенью в эволюции вампиров. Они сделают все, что смогут, чтобы получить образец его крови для анализа. Остальные члены Камарильи не знают об этом. Тремеры назначили награду с видимой неохотой, чтобы скрыть ту важность, которую Анжело имеет для них.

Анжело[2]

Клан: Кровавые братья
Сир: Брендон
Натура: Одиночка
Маска: Мастер выживания
Поколение: 8
Видимый возраст: 19
Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 5, Внешность 5
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 5, Сообразительность 5
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 4, Храбрость 5
Таланты: Атлетизм 3, Драка 5, Уклонение 5, Запугивание 4, Лидерство 3, Знание улиц 5
Навыки: Гуляка 3, Вождение 2, Бой вслепую 4, Быстрый стрелок 5, Огнестрельное оружие 5, Хождение по огню 4, Допрос 3, Чтение по губам 3, Холодное оружие 5, Маскировка 2, Выживание 5
Познания: Знание Лос-Анджелеса 5, Военное дело 4, Оккультизм 2
Дисциплины: Стремительность 5, Доминирование 2, Стойкость 5, Затемнение 2, Могущество 4, Превращение 3, Сангвинус 5, Изменчивость 4
Дополнения: нет
Человечность: 2
Сила воли: 8
Запас крови/максимальная трата крови за ход: 15/3
Описание. Типичный панковский вид, подкрепленный сногсшибательной внешностью и физическими данными. Его внешность по сути слишком совершенна, даже нечеловечески совершенна. Под этой внешностью скрывается расчетливый мастер выживания. На мочке левого уха Анжело вытатуирована красная слеза. Его аура чудовищна, ее собственные глаза горят красным светом. У него длинные волосы, которые он иногда завязывает в хвост.
Цитата: «Вы не видели моего брата? Я однажды убил его, но мне кажется, что он все еще ходит вокруг, среди огней… А вы не пытались убить моего брата?»
Советы по отыгрышу: Будьте впечатлительным, почти ранимым, при этом постоянно бормочите и связывайте мысли безо всякой логики. Любое существо заслужило ваше обвинение.
Убежище: где угодно
Влияние: нет
Примечания: Анжело испытывает особую симпатию к Кровавым братьям и может управлять их безумием так же, как и своим собственным.
Слухи. Вы шабашит (ложь). Вы Цимисх (ложь). Вы постоянно находитесь в состоянии безумия (ложь). Вы любите огонь (правда).

[2] Убит в ходе совместной Кровавой охоты чистильщиками 5 городов Среднего Запада США (Nights of Prophecy, стр. 14).

Раббат

When we pass the subways,
we try to ignore out fate there
of written threats on endless walls,
unjustified crimes carried in stifled calls
Anne Clark. Our Darkness

Жизнь

Раббат уже была старухой, когда монголы покорили Империю Цинь в начале XIII в. Войскам Чингисхана потребовалось всего два года, чтобы полностью разорить страну. Они перемещались от города к городу, убивая всех на своем пути. Раббат выжила. Они пленили ее и провозгласили самой уродливой из живших когда-либо женщин.

Ее взяли в Сарай, где правил Темучин, верховный хан. Как и все, кому позволили увидеть хана, ей пришлось опустить глаза и ползти к его трону на глазах всей знати. Дрожа и уткнувшись лицом в пол, она лежала, осмеиваемая со всех сторон. Придворный поднял ее уродливое лицо и гордо показал всем, какую тварь поймали его люди.

Изумленный хан сказал женщине, что она свободна, объяснив это тем, что она уродлива настолько, что может запугать человека насмерть. Он также объявил, что она может остаться внутри ханского шатра, что гарантировало ей защиту, так как гнев хана пал бы на всякого, кто обидел бы ее.

Она выползла из зала и упала в изнеможении. Стражники забрали ее и выделили ей место для сна. Она стала ханской игрушкой и выпрашивала еду у придворных во время каждой трапезы. Ее держали на виду для увеселения хана. Когда хан умер, четверо его сыновей разделили между собой его владения. Одному из них, Угэдэю, досталась Раббат, которую он сразу же выгнал из дворца в городе Каракорум. Уже слишком старая и неспособная позаботиться о себе, она принялась искать место, чтобы умереть.

Сабану, старейшина Носферату, работавший на Бабу Ягу, узнал о стойкости Раббат перед лицом мучений и решил, что забавно будет дать ей бессмертие и позволить отомстить за издевательства бездушных захватчиков. И когда она лежала перед ним, умоляя дать ей умереть, он дал ей Становление. Ее пугающее лицо и хилое тело превратились во что-то еще более ужасное. Она прокляла его, а он оставил ее, продолжив свой путь и никогда больше ее не увидев.

Не-жизнь

Раббат сочла свое новое существование почти невыносимым, но ей пришлось приспосабливаться. Она не думала о мести монголам, так как прожила трудную жизнь и свыклась с тем, что с ней произошло. Она воздерживалась от питания столько, сколько могла, а затем впала в безумие и убила двух городских стражников. После этого она покинула город и направилась на запад. Угэдэй завершал покорение Империи Цинь, а Раббат уходила все дальше на запад. День она проводила в земле, закапываясь перед рассветом. Она научилась выживать в дикой природе, избегать гару, азиатских вампиров и византийских крестоносцев, несущих в Европу проказу.

В течение следующего века Раббат затерялась в Константинополе. Другие сородичи, напуганные ее внешностью, избегали ее. Местные Носферату нашли ее и, узнав, кто она, и кто ее Сир, взяли ее под защиту клана. Она оставалась там, служа клану, пока ее и нескольких ее товарищей не вызвали в Прагу.

В Праге Раббат добилась некоторой репутации в Камарилье, дав старейшине клана Малкавиан совет, который спас его жизнь от Инквизиции. Она скромно отказалась от вознаграждения, чем заслужила уважение собственного клана и тайное восхищение Малкавиан. Благодаря своей сообразительности она быстро продвигалась по ранговой лестнице клана Носферату, снова и снова спасая членов своего клана и обводя вокруг пальца агентов Инквизиции.

На пике влияния Раббат на Европу обрушилась чума. Хотя большинство вампиров были иммунны, кровь их жертв была испорчена из-за болезни. Чума выкосила треть населения Англии и более 75 миллионов людей в Европе. Сородичи принялись сражаться за здоровые сосуды. Раббат продемонстрировала отсутствие вкуса и пила зараженную кровь.

Обязанности Раббат привели ее из Праги в Венецию, где она стала главой местных Носферату. Во время ее нахождения там проявилась болезнь, поражающая только вампиров и названная Карой. Раббат создала потомство, зараженное чумой, и болезнь в них преобразилась так, что смогла лишать вампиров их сил. Ее потомство разносило заразу, пока два заболевших Примогена города не погрузились в торпор. Сама Раббат была иммунна, но она принесла чуму в мир нежити.

Последняя ночь Раббат в Венеции ознаменовалась Кровавой охотой, которую объявила Камарилья и поддержал клан Джованни, который выследил источник заболевания и истребил потомство Раббат. Она бежала, изгнанная из своего клана и последнего общества, которое ее терпело.

Цели

Раббат просто борется за существование. Она разочарована своей жизнью и несколько раз пыталась покончить с собой просто ради того, чтобы избавиться от своей ужасной славы. Когда-то уважаемый член клана, она теперь Тифозная Мэри, распространяющая болезнь на своем пути. Так как сама она иммунна к переносимой заразе (гибриду бубонной чумы и проказы), болезнь не положит конец ее печали.

Натура

Раббат устала странствовать. Она сделает почти все возможное, чтобы избежать внимания, но при этом отчаянно жаждет признания. Когда-то гордый служитель своего клана, она сделает все, чтобы служить снова, пусть и на низшей должности. К сожалению, она погружает в торпор всех, кто находится к ней достаточно близко, чтобы заразиться. Она вымещает свою злобу на смертных, изображая из себя монстра с предельной жестокостью прежде, чем напиться их насыщенной адреналином кровью. Она давала Становление, но потомки всегда впадали в торпор в течение нескольких дней после создания. Иногда она путешествует под именем Клоацина (римская богиня сточных каналов).

Образ действий

Раббат постоянно путешествует. Поскольку на ее присутствие тут же реагируют соответствующие силы, она охотится на бегу. Боясь собственного клана, она никогда не спит под землей, если не успела добраться до своего фургона вовремя. Фургон отлично оборудован, чтобы защищать ее от дневного солнца. Раз в месяц она грабит заправочные станции, киоски и прочие круглосуточные точки, похищая деньги и, что более важно, бензин.

Для питания Раббат всегда выбирает одиноких людей. Она с помощью Доминирования заставляет жертву следовать за ней в определенное место, где мучает жертву, вымещая свою жестокость (и мстя жертве за ее красоту), после чего пожирает. После этого Раббат забирает тело и сжигает его, чтобы не оставлять следов.

Преступления и болезни

Блохи, переносившие чуму в Европе XIV в., все еще живут на теле Раббат. Они по сути являются мелкими гулями, преобразившимися и охваченными жаждой ее крови. Из-за них она все еще переносит чуму, переданную ей ее потомством. Ее кровь вызывает болезнь среди сородичей. Уничтожение этих паразитов – непростая задача: кровь вампира сделала их чрезвычайно выносливыми по отношению к температуре и условиям окружающей среды. Как и любые древние гули, они слабеют, стареют и умирают без вампирской крови.

Сама болезнь представляет собой комбинацию проказы и бубонной чумы. У смертных она проявляется как черная чума, но гораздо более заразна и быстро приводит к смерти. У сородичей болезнь действует на кровь, повышая поколение и снижая запас крови, который становится пополнять все труднее. Исходом болезни является торпор, из которого жертву нельзя вывести: организм поглощает кровь быстрее, чем она может использоваться. В некоторых случаях проявляется проказа как уродующее заболевание, но не настолько, чтобы всерьез разрушить организм. Рассказчик решает, как быстро действует болезнь, а также должен подумать о сюжетных ходах, позволяющих заболевшему персонажу вылечиться.

Раббат много веков была целью Кровавой охоты, но встреча с бродягой-Носферату очень неприятна большинству вампиров. Живущие на улицах избегали этой опасности. Очевидно, что никто в Камарилье не спешил лезть в канализацию или метро за ней. Ее последняя жертва, старейшина клана Тореадор из Южной Каролины, изменила точку зрения в отношении проблемы, которую представляет Раббат. Камарилья готова выделить достаточные силы для ее уничтожения.

Секте также стало известно, что по следу Раббат идет Центр по контролю заболеваемости. Центр исследовал путь распространения инфекции. Люди, посетившие ограбленные Раббат магазины, часто становились местом обитания ее бессмертных блох, ищущих новых хозяев. Пусть лишенные разума, блохи крайне голодны, быстро приспосабливаются и способны прыгать на большие расстояния благодаря своим сверхъестественным силам. Хотя они и связаны Узами крови с Раббат, некоторые блохи покидают ее.

Клан, назначивший награду

Награду за Раббат назначил ее собственный клан, хотя срок действия награды скоро истекает. Носферату и пальцем не пошевелили, чтобы поймать ее. Они втайне обсуждают возможность использования Раббат как смертельного оружия против Патриархов и Никтуку. Возможно, они вскоре устроят убежище для нее, обеспечив ее всем необходимым и оставив в безопасности до тех пор, когда в ней возникнет нужда. Пока чума Раббат будет поражать вампиров на поверхности, Носферату смогут укрепить свои позиции под землей.

Малкавиане продумывают, как вылечить Раббат в благодарность за ее помощь им в годы Инквизиции. Они, возможно, единственный клан, который не сделал вид, что забыл, что Раббат сделала для них. Шабаш не знает о ее существовании. Если они решат найти ее, они понесут большие затраты, так как они более уязвимы для болезни. Возможно, они увидят, как Раббат получит решающее преимущество в своей войне с Камарильей. Вознаграждение сможет перевесить все расходы.

Раббат

Клан: Носферату
Псевдоним: Клоацина, богиня сточных каналов
Сир: Сабану, слуга Бабы Яги

Натура: Подхалим
Маска: Трус
Концепт: Тифозная Мэри
Поколение: 7
Видимый возраст: далеко за 70
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипулирование 4, Внешность 0
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 2, Сообразительность 4
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 4, Храбрость 3
Таланты: Бдительность 5, Уворот 4, Эмпатия 3, Ловкач 5, Знание улиц 4
Навыки: Знание зверей 4, Личина 3, Вождение 3, Механик 4, Ремонт 3, Маскировка 4
Познания: География 3, История 3, Знание вампиров 2, Лингвистика 4, Медицина 2, Натуралист 2, Знание подземелий 5
Дисциплины: Анимализм 5, Прорицание 1, Стремительность 2, Доминирование 2, Стойкость 6, Затемнение 5, Могущество 4, Превращение 2
Дополнения: нет
Человечность: 4
Сила воли: 7
Описание. Раббат – одно из страшнейших существ в мире. Любой смертный при виде ее лица должен делать бросок Силы воли по сложности 7 или получить психоз. Она закутывается во множество предметов одежды, предпочитая шляпы и шарфы (даже летом). Ее глаза пугают своим желто-оранжевым цветом (для того, чтобы заглянуть ей в лицо, необходимо сделать бросок Силы воли по сложности 5).
Цитата: «Не подходите ближе. Я заражу вас»
Советы по отыгрышу: раболепствуйте перед тем, кто найдет вас где угодно.
Убежище: ее фургон.
Влияние: нет.
Слухи. Переносимая вами болезнь смертельна (правда). Вы любите огонь (правда). Вы вызвали множество пожаров (ложь). Центр по контролю заболеваемости идет по вашим следам (правда).

Женина

Легба в моем храме, несущий флаг,
Защити меня от солнца.
Папа Легба в моем храме,
Защити лоа от солнца.
Майло Риго. «Тайны вуду»

Жизнь

Рожденная в середине XVII в. среди западно-африканских ашанти Женина была свободной всего первые 5 лет своей жизни. Португальские работорговцы похитили ее вместе с семьей и продали на Ямайку. Здесь, среди людей, похищенных из королевств Бенин, Луба, Хауса и Дагомея, она была куплена и заклеймена французской компанией и начала жизнь рабыни.

После отправки на Гаити она начала работать на плантациях сахарного тростника на равнине Плейн-дю-Кюль-де-Сак. За год она научилась говорить по-французски и понимать своих господ и других рабов, возделывавших тростник и шептавших имя Барона Самеди. Они говорили, что французы привезли из Африки в ящике Хозяина кладбища. На Гаити он убил своих похитителей и скрылся в горах Массиф-дю-Норд возле реки Артибонит. Ребенка пугали эти рассказы. Когда она привыкла к своему окружению, то стала скептически относиться к рассказам о том, что что-то с ее родины обладает силой, о которой говорили рабы.

Тем не менее, легенды вуду манили ее, как ничто другое, и с настойчивостью, обусловленной скорбью, Женина начала тайно посещать церемонии вуду, проводимые под носом у французских колонистов. Сразу после своего 9-летия она проскользнула на кладбище в момент начала ритуала на алтаре, которым была могильная плита первого погребенного там человека. Затаившись, она видела женщину, вышедшую из-за окружающих манговых деревьев. Женщина была ужасна, рваная кожа клочьями свисала с ее ободранных плеч, а зловоние было невыносимым. Когда она появилась, окруженная стаей мух, культисты впали в неистовство, танцуя и завывая в знак преклонения.

К своему ужасу Женина видела, как женщина подтащила к себе одного из детей и вскрыла его горло длинными клыками цвета слоновой кости. Раздались громкие сосущие звуки – чудовище пило из лихорадочно отбивающегося мальчика, пока культисты извивались в кладбищенской грязи. Все это время женщина смотрела на Женину с улыбкой притворной невинности. Закончив, она лизнула шею мальчика, сверхъестественным образом зарастив ранки, и исчезла за деревьями.

Стряхнув с себя чары омерзительного существа, Женина побежала на тростниковое поле, пытаясь закричать, но не в силах выдавить из себя ни звука. Что-то твердое, как камень, потянулось к ней из темноты и сжало ее голову, парализовав ее. Женина упала, хватая ртом воздух.

Над ней, заслоняя луну, согнулся мужчина, такой же черный и страшный, как та женщина. Он поднял Женину, глядя в ее перепуганные черные глаза. Он прошептал свое имя: «Барон Самеди», – и сказал, что она отныне – его дитя. Она потеряла сознание.

Проснувшись, Женина обнаружила себя в красивой комнате, которая немного покачивалась. По ее спине побежали мурашки, когда она поняла, что находится на корабле. Он сильно отличался от корабля работорговцев, привезшего ее сюда – теперь она лежала на мягкой кровати, окруженная бесчисленными сокровищами Африки: статуэтками из слоновой кости и бронзы, перьями экзотических птиц и копьями из зеленого обсидиана.

Она встала, чувствуя себя полной странной силы и здоровья. Напротив, на кровати европейского образца, спали Барон и та женщина, на губах которой еще видна была кровь. Женина медленно прокралась по комнате, как вдруг ее взгляд привлекла блестящая поверхность зеркала. Она посмотрела в него, и ее сковал ужас. Ее кожа утратила цвет, ее тело разлагалось. Когда она в ужасе обняла себя, ее кожа стала сочиться зловонной жидкостью, стекающей как желтый тягучий пот. Ее стройная фигурка стала костлявой и сутулой, ее глаза впали глубоко в череп. Она кричала снова и снова, но чудовища на кровати не проснулись.

Не-жизнь

Ни Барон, ни женщина, оказавшаяся его сестрой Бриджиттой[3], никогда не объясняли Женине, зачем дали ей Становление. Она быстро научилась не задавать вопросов. Бриджитта сразу невзлюбила ее. В отсутствие сира старуха терроризировала неонатку, угрожая ей описанием невыносимой боли. Она морила Женину голодом почти до впадения в безумие или привязывала ее к мачте, пока корабль был в море, и отвязывала ее только тогда, когда лучи солнца уже жгли ее кожу.

Когда корабль причаливал, Женина пряталась. Она не встречалась ни с кем, кроме смертных детей, которых ее «тетя» приводила, чтобы напугать и сожрать. Увлечение Бриджитты причинением боли смертным захватило и ее, а в промежутках между этими кошмарными моментами она узнавала о Камарилье и о том страхе, который секта испытывает перед силой и обликом линии крови Самеди.

---

[3] Согласно Blood Magic – Secrets of the Thaumaturgy именем вудуистского лоа Барона Самеди называл себя вампир Макут. Бриджитта была его потомком (и родной сестрой) и свое имя получила в честь жены Барона.

Женина училась Дисциплинам Самеди: Некромантии, Затемнению и, наконец, Танатозису – манипуляциям с отвратительным обликом смерти. Бриджитта била ее, оставляя сливающиеся лиловые рубцы и заставляя ее использовать свои возможности. Почти всегда голодная, Женина была вынуждена есть лохмотья кожи, отваливающиеся от ее гниющей наставницы. Когда ее посетил ее сир, он рассказал ей о других сородичах и обучил ее Дисциплине Химерия. Он сообщил ей по секрету, что получил свои возможности в плату за работу телохранителем на других вампиров. Он объяснил, что хоть другие сородичи ненавидят их линию крови, они боятся их и нанимают в качестве охраны. Он таинственно намекнул, что страх всегда будет окружать Женину, куда бы она ни направилась.

В следующем веке Последователи Сета одержали верх в борьбе, вызванной Гаитянской гражданской войной, последовавшей за Французской революцией. Сир Женины и его злая сестра были схвачены Песчаными змеями. Довольно внезапно она оказалась одна.

Покинув плавучее убежище, она скрылась в бокситной шахте в глубинах Гаити. Меньше, чем через неделю ее посетила группа революционеров во главе с Туссеном Лувертюром, которые говорили о революции во Франции. Охваченная ненавистью к французам и воспоминаниями о своем пленении Женина с помощью Затемнения последовала за Лувертюром. Втайне она начала помогать ему в борьбе с французами, используя свои силы для беспощадных убийств.

Ее успех был обусловлен, главным образом, ее неизвестностью. Сетиты заметили ее вмешательство и искали ее. Революционеры добились отмены рабства, и в 1801 г. Лувертюр возглавил независимое правительство. Пока он изгонял иностранные войска, она не попадалась ему на глаза, совершенствуя свое знание Дисциплины Химерия для создания облика, который она носила до Становления. Непосредственно перед тем, как французы пленили Лувертюра, она начала являться ему в образе невинного ребенка, которого он принял за своего, принеся Женине краткий миг счастья. Лувертюр смягчал ее развивающуюся склонность к жестокости. Однако через месяц ее приемный отец исчез навсегда.

Пленение Лувертюра и его заточение во Франции дали Женине стимул продолжить борьбу за свои идеи. Однако годы становления в обществе Бриджитты извратили ее, и она получала удовольствие, убивая и оставляя свои жертвы в виде наглядных памятников смерти.

В следующем веке она питалась врагами Гаити, даже после получения страной независимости. Сетиты избегали ее, считая безумным маленьким демоном. Некоторые из Сетитов утверждали, что видели ее и в тревоге предупреждали своих хозяев, чтобы те не настраивали ее против себя. Кроме того, они убеждали в том, что создаваемая ей неразбериха играет Сетитам на руку. Они смогут разобраться с ней позже, когда будут обладать большими возможностями.

Она правила как владычица разрушения до 1957 г., когда к власти пришел смертный Франсуа «Папа Док» Дювалье. При поддержке своей зомбированной секретной полиции – *тонтон-макутов* – и союзников-Сетитов он сжал остров стальной хваткой. Укрепив свою власть, Сетиты больше не мирились с ее присутствием, и, наконец, Женине пришлось бежать, чтобы сохранить жизнь.

Цель

Гаитянская гражданская война и борьба правительств дали Женине причину устраивать резню в духе Самеди, которой ее обучила сестра ее сира. В США она внезапно обнаружила, что цели у нее больше нет. После десятилетия приспособления к новым охотничьим угодьям ее глубокая ненависть ко всем сородичам и всему сверхъестественному выросла вместе с ней.

Увидев изображения голливудских монстров, Женина была охвачена мыслями о детских страхах. Для нее чудовище под кроватью ребенка не прекращало существовать, когда ребенок вырастал – оно становилось чем-то, чего боялся взрослый. Женина рассматривала этот страх в людях и вампирах как что-то, что можно использовать. Она решила сокрушить немертвых руками живых.

Натура

У Женины достаточно психозов, чтобы стать почетным Малкавианином. Она настолько привыкла бунтовать, что не будет заниматься ничем другим. Она могла бы стать анархом, если бы не ненавидела всех сородичей одинаково. Она хорошо играет роль ребенка, но под ее кожей бурлит зло. Она скрывает свой истинный облик с помощью Затемнения и Химерии. Некоторые сородичи, встреченные ей, сжалились над ее обликом проклятого дитя. Они выражали свою симпатию, обучая ее Дисциплинам (якобы необходимым для ее выживания), и были преданы. С помощью своих смертных союзников, всегда детей, Женина уничтожает тех сородичей, которые ей больше не нужны.

Она была необычайно удачлива в диаблери и значительно понизила свое поколение. Она намного могущественнее, чем когда-либо был ее сир. Она определенно заботится о смертных и считает, что приносит в жертву единицы, чтобы спасти всех. Она оберегает детей, и обидеть ребенка при ней – самый верный способ довести ее до безумия. Много раз под личиной воображаемого друга она отбирала детей для своих нужд. Ей нравится эта особая игра с удовлетворением на грани одержимости.

Образ действий

Женина убивает, рисуя картину ужаса, чтобы заставить смертных искать художника и привести их в мир вампиров. Ближе к концу 1970-х она начала сочинять стихотворение, которое теперь

оставляет рядом со своими жертвами. В нем всегда содержатся упоминания о существовании вампиров, их привычках, философии и даже подсказки о различных кланах, например, Носферату и Джованни. Она обвиняет две эти линии крови в создании той, к которой сама принадлежит, особенно потому, что ни одна из них не признает ответственности за это. Остальных сородичей она по-прежнему боится и недооценивает свои силы.
Ее жертвы – смертные, обычно совершившие физическое или сексуальное насилие над детьми. С помощью своих навыков обольщения она заставляет извращенцев отвести ее к себе домой. Там она заставляет их защищать ее, наполняя их фантазии иллюзиями, и спит в течение следующего дня. Следующей ночью она уводит «родителей», доводит их почти до сердечного приступа, зверски убивает и приступает к изваянию новой скульптуры из плоти.
Позже внимание Женины привлекли криминальные реалити-шоу. С помощью Химерии она манипулирует местом преступления и управляет свидетелями. Ее упоение властью не осталось незамеченным со стороны Джованни и Вентру. Слухи взбудоражили ее, и ее стремление разоблачить сородичей превратилось в игру. Она считает, что только настоящий гений может расшифровать ее подсказки. Когда Женина не ищет жертв, она, как и большинство ее родни по линии крови, любит спать в роскошных кладбищенских склепах.

Преступления

Камарилья только сейчас поняла, насколько опасна эта маленькая тварь. Долго жившая тайно на Гаити, она произвела фурор в цивилизованном мире. Она путешествовала, неся свое искусство, и совершала ужасные убийства почти в каждом крупном индустриальном городе. Камарилья не знает, что Женина – Самеди. Впрочем, она дала им повод не доверять этой линии крови. Она считает, что Самеди должны стать первыми жертвами ее геноцида, и успешно раздувает страх других кланов перед ними.
Когда будет убита следующая анафема, юстициарии наверняка поднимут Женину на верхние позиции Красного списка. А пока они вынуждают Джованни помочь им уничтожить телерепортажи о ее преступлениях. В то же время они столкнулись с подражателями, оставляющими на месте преступления лозунги от сатанинских проповедей до отсылок к Лавкрафту. Они не понимают, что поэзия Женины – в ее крови.

Клан, назначивший награду

Награду назначили Вентру, чтобы подчеркнуть свое лидерство в укреплении Маскарада. Они наняли Джованни для того, чтобы избавиться от внимания со стороны репортеров. От Джованни они узнали о тайных связях Женины с группировкой «Они», возможно принадлежащей к якудзе. На самом деле, «Они» далеко не смертные[4].

Женина[5]

Клан: Самеди
Псевдоним: Красный поэт
Сир: Барон
Натура: Бунтарь
Маска: Ребенок
Поколение: 6[6]
Видимый возраст: 9
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 7, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 6, Внешность 0
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 6, Сообразительность 7
Добродетели: Сознательность 0, Самоконтроль 5, Храбрость 4
Таланты: Актерство 5, Бдительность 2, Художественная экспрессия 3, Драка 4, Уворот 4, Эмпатия 4, Запугивание 4, Лидерство 2, Поэзия 3, Обольщение 4, Знание улиц 2
Навыки: Знание зверей 1, Танцы 2, Личина 2, Побег 5, Уговоры 6, Исполнение 5, Маскировка 5, Пытки 6

---

[4] В Bloodline Book – Samedi «Они» описаны как группировка японских вампиров, с которыми Женина вела дела через князя города Батон-Руж. Когда на них вышли архонты Камарильи, князь и Женина попросили у японцев убежища.
[5] Согласно Bloodline Book – Samedi в Чикаго она привлекла внимание князя Лодина, чьи люди следили за ней до Нового Орлеана. Женине удалось покинуть страну, отправившись в Токио, но вслед за ней была отправлена погоня. Женина была поймана, пронзена колом и передана Внутреннему кругу. Дальнейшая судьба неизвестна. Поимку организовала архонт Люсинда (Children of the Night), также за участие в захвате Женины получила ранг аластора Татьяна Степанова, Равнос 8 поколения.
[6] Исходя из упоминания успешных диаблери, 6 поколение Женины отнюдь не гарантирует, что Барон был 5 поколения. Другое дитя Барона, Джордж де ла Муэрто (The Chaos Factor), принадлежит к 7 поколению, и нельзя исключить, что он также практикует диаблери. Поколение самого Барона в официальных источниках не сообщается.

Познания: Лингвистика 3, Детская литература 5, Оккультизм 2, Психология 3, Знание призраков 2, Теология 1
Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 4, Химерия 7, Доминирование 3, Стойкость 3, Некромантия 2, Затемнение 4, Могущество 3, Присутствие 1, Превращение 3, Танатозис 6
Дополнения: Стадо 3, Слуги 5
Человечность: 1
Сила воли: 8
Описание. Настоящий облик Женины – отвратительный разлагающийся труп ребенка. С помощью Затемнения, Химерии и Доминирования она может становиться привлекательной маленькой девочкой любой расы. Она так мила и прекрасна, что немногие замечают неуловимый запах разложения вокруг нее.
Цитата: «Эй, мистер, вы не отведете меня домой? Я очень проголодалась…»
Советы по отыгрышу. Больше улыбайтесь. Постоянно выпячивайте нижнюю губу и говорите меланхоличным голосом. Когда люди этого меньше всего ожидают, вскрикните, чтобы их напугать, и истерически засмейтесь.
Убежище: кладбища возле мест, где живет много детей.
Влияние: слуги – задоминированные или загуленные дети.
Примечания: две дополнительные точки в Химерии позволяют Женине создавать иллюзии, способные причинять вред большому числу людей, и эти иллюзии, какими бы они не были нелепыми, люди считают реальностью.
Слухи. Вы – Тореадор-отступник (ложь). Вы – Малкавиан (ложь). Вы – Малкавиан-отступник (ложь). Вы любите спать под землей (правда). Вы разоряете могилы (правда, но не в последнее время). Вы иногда едите плоть своих жертв (правда).

Энкиду

Tyger, Tyger burning bright,
Fly me to the zoo.
You don’t take me home at night,
You satisfy me.
Hanover Fist – The Tyger

Жизнь

Ур Халдейский поднялся и пал, сокрушив судьбы шумерских сородичей. В то время, как большинство из них перешли на более подходящие угодья, некоторые вернулись, чтобы возродить былые славные ночи. В 2200 г. до н. э., когда шумеры вернули свою славу после нашествия с востока, вернулась патриарх Гангрел и воздвигла зиккурат во имя луны. Он стал убежищем клана, крепостью, с которой открывался вид на даль широких равнин.

Энкиду был смертным, рожденным в маленькой деревне за городом, ребенком из бедной семьи, пасшим отцовские стада. По ночам он смотрел на священную гору, а иногда слышал странный шепот и музыку в камнях зиккурата, видел движение на ступенях пирамиды. Силуэты скользили со ступени на ступень с невозможной грациозностью, казалось, наблюдая за жизнью в городе, как кошка смотрит на птицу в клетке.

Подросший Энкиду стал узником снов, которые, казалось, спустились к нему со священной горы. Во сне что-то щекотало его нос, как будто кто-то склонился в считанных дюймах от его лица. Иногда ему снились готовые для поцелуя женские губы, но чаще – похожие на кинжалы звериные клыки возле его пульсирующего горла. Ему снились боги, плавающие в грязи, их ярость топила целые деревни в Евфрате. Когда он просыпался, луна освещала храм. Хотя он был далеко от города, он видел их, стоящих на зиккурате и смотрящих на него.

Он сопротивлялся, пока мог, но, наконец, последовал за странными существами со священной горы и пришел в Ур. Чего бы он ни ожидал в темной глубине своего разума, он нашел только множество людей. Он видел, как жестоко приносили животных в жертву богу луны. Он приближался к стенам зиккурата, бросая вызов силам внутри. Священная гора игнорировала его с той же холодной бесстрастностью, что и остальных людей. Он чувствовал ее величие и презрение к мужчинам и женщинам, толпящимся вокруг. Он продал стада и зажил среди смрада и порока, которыми гордились жители Ура. Он презирал их каждый день, а каждую ночь он презирал богов внутри священной горы.

Он пытался уйти, но сны пугали его образами дикой жестокости, которые он не мог понять. Он ненавидел собственную расу. Только животные, свободные от честолюбия и страстей, скрашивали его существование. Он с ненавистью смотрел на то, как невинных существ забивают на алтарях бога луны, и скорбел по ним.

Ночью он видел избранников бога, похожих на огромных мертвых птиц, пьющих из золотых кубков на вершине храма. Во сне он чувствовал, как они приходят. Он чувствовал, как их когти касаются его, и слышал звериные голоса. Он видел, как женщины-хищницы из храма обнажают свою алебастровую кожу на освещенных факелами аллеях, как будто пытаясь согреться посреди пьяного разгула. Они указывали на него своими когтями, кивая друг другу, как будто соглашаясь с тем, что он – ценное подношение их богу.

Он проклял их, но они расхохотались у него за спиной. Энкиду впал в такую ярость, что ему казалось, будто он охвачен пламенем. Когда настал день, он решил разгадать тайну величественных мертвых птиц.

В свете солнца он готовился расстаться с жизнью. Он украл оружие и побежал к храму. Он прорвался сквозь слабое место в строю стражей-гулей и ранил их с кровожадностью, которую, в своей ярости, сам не замечал. Он взобрался по величественным стенам. Вокруг него вонзались копья, но он крепко вцепился в камни. Когда стража полезла за ним, собралась толпа, смотря в небеса и молча ожидая гнева богов.

Солнце село, когда Энкиду достиг вершины священной горы. Ее венчал прекрасный храм, опирающийся на колонны. Здесь дул ветер, и зловоние города ослабло. Осмотрев вход, он выбросил свой окровавленный клинок и вошел без колебаний. Он был в пасти бога, которого презирал.

В темноте его ждали женщины-Гангрелы. Он ждал, когда они вонзят свои когти в его плоть, но они позвали его идти за ними через лабиринт из глинобитных кирпичей. От них пахло холодной кровью и животными – неожиданно для Энкиду этот запах был ему приятен. Он пошел за ними, ожидая смерти.

Гангрелы привели его к своему богу. Патриарх отдыхала в тени, вздрагивая, как будто после тяжелой работы. В ее глазах была усталость. Внутри нее звучала странная музыка и голоса зверей. Она пристально посмотрела на Энкиду и кивнула тем, кто его привел. Энкиду понял. Он упал на колени в ожидании смерти.

Не-жизнь

После пробуждения Энкиду показалось, что он видел все мучительные сны в одной яркой вспышке агонии. Он чувствовал в себе новую силу, но бледность его кожи свидетельствовала о том, что он претерпел изменения. Другие Гангрелы вывели его из храма в тишину ночи и рассказали ему о судьбе, которая его ждет.

Их повелитель, патриарх их клана, хранила в своем теле создание великого зла. Это был гуль, созданный Сетом, темным богом далекого Египта, из животного, вид которого вымер. Существо жаждало разрушений и крови. Патриарх держала его в заточении силой Анимализма, сохраняя его жизнь, потому что это был последний представитель вида в мире.
Патриарх хранила в своем теле разных редких существ. По словам Гангрелов, заботиться о них предстояло Энкиду.
Гангрелы обучали Энкиду в течение века, пока город не взяли штурмом Сетиты и их союзники, включая людей-семитов из мест, которые ныне известны как Иран и Сирия. Казалось, что Зверь Тифона взывает к ним, поэтому Энкиду пришлось сопротивляться, чтобы удержать его внутри своего тела, как его научила его сир. Вторжение было кровавым и завершило последний золотой век шумеров. Гангрелы сражались и отступали перед согласованными ударами Последователей Сета. Энкиду яростно бился, видя в глазах Сетитов порчу всего человеческого. Отчаявшись забрать Зверя Тифона, Сетиты навалились на него, но ярость Энкиду дала ему чудовищные силы. Израненный, он бежал от Сетитов, растворившись в ночи, пока Ур горел.
Веками Энкиду странствовал, беспощадно охотясь на сородичей и людей. Он давал кровь сородичей редким гулям, которых нес в своем большом теле. Много раз он чувствовал, что не в силах сопротивляться их стремлению освободиться. Зверь Тифона постоянно пытался сбежать. За тысячелетия его странствий человечество расселилось по миру, а он изучил пути духов и тайны дикой природы. Каждую ночь он сражался со злобным Зверем Тифона, подчиняя его своей воле. Он бился с Сетитами, которым выпал шанс его найти, и его без того сильная ненависть к ним обрела новые глубины. Все чаще и чаще он бывал одержим желанием охотиться на них. Хотя он иногда сталкивался с другими Гангрелами, он никогда больше не видел своего сира.

Цель

Вдалеке от людей Энкиду понял, что только человечность позволит ему удержать Зверя Тифона. Сетитам постоянно грозит его чудовищная месть. Энкиду – хранитель древних уникальных существ. Он поддерживает их бессмертие кровью вампиров, но не использует для этой цели свою кровь, пока может найти другие ресурсы для их кормления. Он стал хитер, и его талант к мимикрии служит ему в его странствиях из города в город в поисках добычи. Отчаявшись сохранить человечность, он выделил часть своей личности для отдельного обличья, в которое переходит для поддержания мысленного контроля над человечностью.
В этом женском обличье он приспосабливается к окружающему социуму, что позволяет ему более успешно охотиться в цивилизованных районах. Сабрина, как ее зовут, выглядит как типичный Гангрел. Хитростью она выслеживает всех Сетитов в округе, а позже охотится на них в зверином обличье Энкиду.

Натура

Энкиду можно считать заботливым, но только, если речь идет о неразумных существах. Цивилизация для него – чудовище пожирающее души своих жителей. Он ненавидит шум, грязь и вонь моря людей. Он любой ценой избегает драк с гару, однако за Ходящих-по-стеклу и других городских оборотней совесть его не мучает. За века он вырос до громадных размеров, и в его массивное тело вросли его гули, которых он защищает с полнейшей жестокостью. Он постоянно держит Зверя Тифона в узде.
Энкиду приобретает обличье Сабрины, когда сталкивается с ситуацией, требующей тактичности. Его альтернативная личность имеет большую человечность.

Образ действий

Энкиду остается достаточно близко к большим городам, чтобы иметь надежный источник вампирской крови, сохраняющей жизнь его гулям. Многие из них ходят с ним на охоту и защищают его во время дневного сна. Он часто спит в зоопарках, посреди крупных животных, таких как слоны и носороги.
Сетиты хотят защитить Зверя Тифона, веря, что он действительно приведет их к самому Сету. Зверь осложняет не-жизнь Энкиду посредством его Прорицания, взывая к Сетитам поблизости от Гангрела. Энкиду держит злобную тварь достаточно голодной, чтобы с ней легко можно было справиться.
Озлобленность от хранения Зверя много раз заставляла его задуматься об убийстве, но его сострадание возложило всю вину на Сетитов. Он верит, что, перебив эту линию крови, освободит Зверя Тифона от его порчи. Он не понимает истинной злобной сущности Зверя.

Преступления

Энкиду стали замечать за убийством вампиров недавно, особенно когда он стал чаще охотиться в городах. Достаточно интересно то, что современные Гангрелы являются величайшими политическими врагами Энкиду, и их предупреждение об его опасности сподвигло Камарилью занести его в Красный список. Положение анафемы в списке отражает тот факт, что Камарилья считает его не больше чем животным. Ни они, ни Гангрелы не знают о Сабрине. Гангрелы хотели бы видеть Ноя (так они называют анафему) на более высоком месте в Списке, но им не убедить другие кланы. Для Камарильи животное не так опасно, как политически активный соперник.

Клан, назначивший награду

Гангрелы назначили награду за Энкиду и сильно настаивали на его занесении в Красный список. Среди старейшин Гангрелов есть небольшое расхождение во взглядах на ценность Ноя. Некоторые видят только пролитую им кровь (большей частью, их собственного клана), другие видят уникальных существ, запертых в теле Энкиду.

Шабаш только начал понимать, что из себя представляет Энкиду, и, если они его обнаружат, то отправят свои стаи против него. Доминион Черной Руки проявляет максимальную бдительность в этом отношении, но им пока известно мало.

Оборотни почти не слакиваются с ним вне городов. Энкиду много знает об оборотнях и их привычках, по причине чего путешествует по дикой местности сравнительно просто.

Сетиты считают Энкиду одной из своих главных целей. Он держит в заточении гуля, созданного их темным богом. Они считают, что он приведет их к патриарху. Некоторые амбициозные Сетиты считают Зверя Тифона способом получить величайшую награду – возможность диаблеризировать Сета.

Энкиду

Клан: Гангрел
Псевдоним: Ной/Сабрина
Сир: Гангрел
Натура: Опекун/мастер выживания
Маска: Мастер выживания
Поколение: 4
Видимый возраст: неопределим
Физические атрибуты: Сила 9, Ловкость 7, Выносливость 9
Социальные атрибуты: Обаяние 2 (5 у Сабрины), Манипулирование 3 (6 у Сабрины), Внешность 0 (4 у Сабрины)
Ментальные атрибуты: Восприятие 9, Интеллект 5, Сообразительность 6
Добродетели: Сознательность 5, Самоконтроль 2, Храбрость 5
Таланты: (Ной) Бдительность 8, Атлетика 5, Драка 9, Уворот 8, Эмпатия 3, Запугивание 6, Подражание 9, Ловкач 4; (Сабрина) Бдительность 2, Борьба 3, Уворот 4, Эмпатия 4, Запугивание 2, Хитрость 2, Знание улиц 4
Навыки: (Ной) Знание зверей 9, Изменение тела 9, Охота 9, Маскировка 8, Выживание 9, Плавание 3, Следопыт 7; (Сабрина) Акробатика 4, Актерство 2, Изменение тела 5, Камуфляж 4, Альпинизм 3, Охота 5, Маскировка 5, Выживание 4, Ловушки 4
Познания: (Ной) Лингвистика 7, Оккультизм 4; (Сабрина) Знание фей 4, Знание оборотней 5, Натуралист 7
Дисциплины: (Оба) Анимализм 9, Прорицание 2, Стремительность 7, Стойкость 8, Обеах 3, Затемнение 5, Могущество 7, Превращение 8, Изменчивость 6; (Сабрина) Тауматургия 3 (Путь управления погодой 3)
Дополнения: Союзники 2, Слуги 5
Человечность: (Ной) 4; (Сабрина) 7
Сила воли: 9
Описание. Ной – гигантское звероподобное существо, никогда не появляющееся дважды на одном и том же пути. У него белые глаза. Сабрина – молодая женщина с короткими черными волосами и волнующими зелено-синими глазами. Она одета в то, что найдет после того, как ее личность берет верх.
Цитата: жуткое подражание голосам древних чудовищ, которых давно уже нет
Советы по отыгрышу: (Ной) Вы – самый могучий хищник, которого знает мир. Вы выслеживаете свои жертвы в тишине, без пощады и страха. Вы никогда не причиняете вред животным, к числу которых относите и себя. (Сабрина) Вы до неприличия дружелюбны и считаете приоритетным образование союзов. Говорите очень мягко.
Убежище: зоопарки
Влияние: никакого
Примечания. Дополнительные точки в Анимализме делают Энкиду чрезвычайно привлекательным для животных, позволяя общаться со всеми животными, которые его слышат, призывать тех, кто поблизости, и сливаться с ними в одно целое, в Превращении – позволяют ему приобретать облик Сабрины, в Изменчивости – растягивать свое тело до громадных размеров.
Слухи: вы – пара супругов (ложь), вы охотитесь на Гангрелов без повода (ложь), ваша аура похожа на песню или псалм (правда), вы долгое время жили в Канаде (правда), вы боитесь огня (ложь).

Оссиан

I've fixed my dwelling for the night,
Lights in pairs come passing by where I hide.
I need some time now on my own,
Leave my loneliness alone to lick my wounds.
Night has found me just in time
To help me close my eyes one more time
A-ha «Living a boy's adventure tale»

Жизнь

500 лет назад Оссиан был членом гордого клана гару Фианна, баснописцем и поэтом. Его мать, одна из благих фей, бежала к Фианна после того, как ее превратил в олениху Фер Доирих, маг, стремившийся добиться ее любви. Гару смогли разрушить заклятье и вернуть Садб изначальный облик. Она не вернулась в Аркадию, выйдя замуж за Финна, воина Фианна.

Их счастье было разрушено, когда маг вновь поймал Садб, и она навсегда исчезла. Финн и его стая после мучительных поисков встретили маленького мальчика. Его защищали две феи ужасающей силы, которые удерживали стаю на почтительном расстоянии, пока Финн не узнал в мальчике своего сына и забрал его с собой.

Оссиан унаследовал силу своего рода, но его непревзойденная доблесть в борьбе с Вирмом не помешала ему стать великим бардом. Оссиан нашел себе пару и они также воспитали свое дитя великим воином.

Отцу было суждено пережить сына, который пал в битве при Габре, сражаясь с приспешниками Фер Доириха. В своей ярости Оссиан безжалостно охотился на мага, пока не наткнулся на его союзницу-фею, Ниам. Она заманила его в самые темные места Аркадии, где он был в плену больше века, пока его племя не принялось отчаянно сражаться с силами Вирма.

Ниам проигнорировала требование Оссиана вернуть его к его народу. В ее темном логове его посещали видения небывалой красоты, наполненные подлостью. Сила ее голоса заставляла Оссиана кричать от боли. Ее темному влиянию он мог противопоставить лишь свой голос и песни. Она снова и снова пыталась заставить его оплодотворить ее, но безуспешно.

Наконец, он смог обратиться к своим тотемам и духам, чтобы они дали ему силу, достаточную для побега и поиска дороги через преграды на пути на родину. Удерживаемая духами Ниам наложила на него проклятье: он будет нуждаться в сверхъестественной силе крови, как нуждалась она. Позже ему пришлось нести тяготы своего отсутствия в этом мире.

Через сотни лет, за пределами Аркадии, коснувшись родной почвы, он стал жертвой проклятия феи. Его блестящий рыжий мех стал белым как снег, его тело охватила боль. В форме Хомид он стал сутулым и слабым. Но эта боль не могла сравниться со спазмами от жажды крови.

Его народ не узнал его – слишком многое изменилось за это время. Но они приняли его после того, как он спел им про славное прошлое племени.

Он постоянно охотился, пытаясь унять спазмы в животе. Фианна вскоре изгнали его. Его убийства ставили племя под угрозу, питье крови потрясло их. Он ушел, поклявшись отомстить племени, в котором был одним из сильнейших.

Одной из ночей он встретил монахиню, которая, не зная о его волчьей сути, пыталась обратить старика в христианство. Проклятье Оссиана среагировало на что-то в ее крови. Он впал в ярость и после долгой битвы убил женщину, которая оказалась намного сильнее, чем он полагал.

Монахиня была вампиром, и ее кровь ослабила проклятье, сделав Оссиана моложе и сильнее. Его мучала вина за содеянное, но желание чувствовать кровь у себя во рту было слишком сильным. Он подверг себя вечному проклятью, отделившись от Гайи в пользу порождений Вирма. С тех пор он охотился на вампиров.

Цели

Оссиан – гуль, давно переживший свой естественный срок. Его главная цель – жить, а также мстить своему племени и их союзникам. Он также хочет избавиться от проклятья, поэтому ищет фей.

Натура

Оссиану пришлось отказаться от некоторых Даров в пользу Дисциплин, изученных за прошлый век. Его голод неестественен даже для гуля и привел к тому, что у Оссиана появился впечатляющий список жертв из числа вампиров и оборотней. Он чувствует, что без вампирской крови вскоре умрет, поэтому не остановится ни перед чем, чтобы утолить свою жажду. Сила выпитой крови не приносит ему удовольствия.

Оссиан угрюм, он постоянно страдает от боли из-за неизлечимых аггравированных ран. Он оплакивает былые дни славы среди Фианна. Ниам буквально похитила его жизнь: несмотря на долголетие, полученное им благодаря проклятью, он не рад своему существованию.

Хоть какое-то утешение он находит в Бланке, своей нынешней попутчице и самке, не понимая, что она использует его. Она Танцор Черной спирали, маскирующийся под Ходящего-по-стеклу. Она может принимать форму Хомид и выведывает то, что ему нужно в обмен на его участие в ее планах. Он не понимает той опасности, которую она представляет для него, ведь она последователь Вирма и агент его старого врага, Ниам. Она отчаянно пытается забеременеть от него, но это кажется

невозможным. Она не знает, зачем нужен метис, но Ниам запугала ее ужасными карами в случае провала.
В начале 1960-х Оссиан подружился с обычной женщиной, чье особое зрение пронзило проклятье и увидело в нем юного воина. Она родила от него ребенка, но Оссиан был вынужден оставить ее и новорожденного, чтобы не подвергать опасности. Он скучает по ней больше всего, но не знает, что у него есть сын.

Образ действий

Благодаря времени, проведенному в Аркадии, и проклятию Ниам аура Оссиана имеет странный гипнотический эффект, парализующий вампиров, которые ее видят. Длительность паралича зависит от силы воли. Жертва должна сделать бросок силы воли по сложности 8 или лишается подвижности на первом ходу. Провал может сыграть в пользу жертвы, заставляя ее впасть в Безумие и бежать в ужасе.
Оссиан использует эту часть проклятья как преимущество в охоте, преследуя Малкавианов, Тореадоров и Тремеров, т. к. они чаще попадают в ловушку, читая его ауру.

Преступления

Помимо того, что Оссиан сам охотится на вампиров (что пугает большинство из них и заставляет держаться от него подальше), он косвенно привлекает к ним внимание и гнев гару, где бы он ни появлялся. После того, как он начал появляться в городах, где добыча более обильна, гару стали игнорировать сложившиеся договоренности. Камарилья обвиняет Оссиана, и они в чем-то правы. Однако, главная цель гару – Бланка. Конечно же, она знает об этом и путешествует только под защитой Оссиана.
За ту опасность, которую несет Оссиан, будоражащий и вызывающий гнев оборотней, Камарилья внесла его в Красный список. В Милуоки, где и так имела место напряженность, появление Оссиана привело к заметным конфликтам.

Клан, назначивший награду

Награду назначили Гангрелы – просто потому что никто другой не стал бы. Также есть неподписанный контракт с Ассамитами, хотя тем осталось лишь формально согласиться. Гангрелы ничего не знают о Бланке, как и остальные в Камарилье: встреченные гару отказались дать любые данные по ней. Сын Оссиана, Искатель, стал гару и вырос среди Детей Гайи. Он хочет найти отца, снять проклятье и подвергнуть его испытанию.
Шабаш заключил сделку с Бланкой, которая не подпускает Оссиана к секте. Это не мешает Оссиану охотиться на шабашитов, особенно, когда его потребность в крови велика. Члены шабашитской линии крови Каэсид заинтригованы тем, что Оссиан владеет способностями фей, и следят за ним более пристально, чем он себе представляет. Они ни с кем не делятся информацией по нему.

Интерес оборотней

Некоторые из гару, знавшие Оссиана, могли бы сжалиться над ним, если бы он не объединил силы с Бланкой. Теперь же, хоть главной целью является она, оборотни не пощадят старого гуля, пусть даже он и стал жертвой порчи Вирма. В настоящее время они отправляют воинов разведать его местонахождение. Фианна и Дети Гайи усиленно ищут его с помощью ритуалов и духов. Ихрим Лунная Тень, крупный черный оборотень, и Черные фурии взяли обязательство покончить с Бланкой и без колебаний убьют Оссиана.
Канадские Вендиго призвали Белого Маниту, чтобы найти и уничтожить Оссиана: им было несколько знамений, убедивших их в том, что Оссиана готовят к тому, чтобы стать материальным воплощением Вирма. Бланка держит Белого Маниту на расстоянии своими впечатляющими умениями, но в полнолуние его сила почти ошеломляет ее.
Уктена и Красные когти знают о призыве Маниту, а также планируют найти и убить сына Оссиана, Искателя, чтобы предотвратить передачу Вирма от старика молодому и сильному оборотню. Дети Гайи верят, что существует способ снять проклятье, и они попытаются миром уговорить Оссиана сдаться. Они хранят это в секрете. Бланку они убьют без колебаний.

Оссиан

Племя гару: Фианна
Покровительство: Галлиард
Порода: Хомид
Натура: Асоциал
Маска: Мастер выживания
Видимый возраст: около 45
Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипуляция 3, Внешность 4
Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 1, Храбрость 5

Таланты: Блительность 3, Атлетика 2, Драка 5, Уворот 3, Запугивание 5, Лидерство 5, Подражание 2
Навыки: Знание зверей 3, Лодочник 2, Гуляка 3, Охота 4, Холодное оружие 3, Верховая езда 2, Маскировка 3, Выживание 5, Следопыт 3
Познания: Знание фей 5, Знание оборотней 4, Натуралист 3, Оккультизм 3, Знание подземелий 2, Знание духов 4
Дисциплины: Анимализм 1, Прорицание 2, Стойкость 2, Затемнение 1, Могущество 2
Дары: (1) Общение разумов, Сопротивление ядам, Запах человека; (2) Отвлечение, Бойкий язык, Вой банши; (3) Песнь ярости; (4) Взгляд Балора
Дополнения: Союзники 1
Человечность: 2
Сила воли: 10
Ярость: 8
Гнозис: 4
Описание. В форме Хомид Оссиан – старик с седеющими рыжими волосами, глубокими морщинами на лице и изумрудно-зелеными глазами. В Криносе он имеет рост более 2,7 м, покрыт серебристым мехом с красноватым блеском. Его возраст очевиден даже в этой форме.
Цитата: «Мне просто нужно немного твоей крови, парень. Литра четыре было бы в самый раз», – переходя в форму Кринос.
Советы по отыгрышу: горбитесь и злобно глядите на все вокруг.
Убежище: канализации.
Влияние: никакого.
Примечания. При использовании системы Werewolf: The Apocalypse форма Кринос и Дары действуют без особенностей. В противном случае помните, что в этой форме физические атрибуты удваиваются, а Ярость можно использовать для получения дополнительных действий за ход. Кроме того, Дары позволяют ему телепатически общаться со множеством людей, нейтрализовать яды, отпугивать животных, уменьшать набор кубиков жертв. Также он может заставлять людей слышать то, что они хотят услышать. Кроме того, он может заставить окружающих разбежаться в ужасе или скорчиться от боли.
Слухи. Гару мечтают убить вас (правда – в зависимости от племени); вы прокляты (правда); вы путешествуете с другим оборотнем, презираемым остальными (правда); у вас двое сыновей (ложь – всего один); вы искажены Вирмом (ложь – это была магия фей); вы владеете искаженными Дарами гару (ложь).

Дилан

Смерть – в поцелуях, и поцелуи любимых фатальны.
Жизнь всегда обязана чьей-нибудь смерти.
Новорожденный часто прокладывает себе путь из утробы мертвой матери.
Роберт Льюис Стивенсон. «Свирели Пана»

Жизнь

Ночью 10 октября 1940 г. в Лондоне погасли все огни. Сообщалось о взрывах более чем в 50 районах, а наружная часть города подверглась жесточайшему обстрелу. Дилан Брюс сидел в простиравшейся вдоль Темзы траншее, обложенной мешкам с песком, а немецкие самолеты летали над головой и метали пламя на истерзанные улицы. Хаос охватил Лондон, и ночь выдалась страшная – но его больше волновали не Люфтваффе, а существа, за которыми он охотился последние два года.

Его отец был простым рабочим, рывшим траншеи в Хэмпстед-хит во время Мюнхенского кризиса в 1938 г. Британцы уже ожидали агрессии со стороны нацистской Германии. Едва достигнув 18-летия, Дилан с отцом и друзьями строил бомбоубежища. Как-то раз, сентябрьской ночью они с отцом откопали вампира. При свете фонарей удивленная Бруха открыла глаза.

Очнувшись от торпора, она мучилась от голода, а ее тело было покрыто ужасными ранами, полученными в битве с оборотнями два века назад. Рука вампира взметнулась вверх из-под слоя грязи, сграбастала его отца и утащила под землю. Дилан с ужасом смотрел, как из-под земли показались белоснежные зубы, которые вгрызлись в грудь его отца. Отец закричал, и его кровь брызнула в лицо сыну.

Дилан пришел в чувство слишком поздно, чтобы спасти отца, но затем принялся избивать вампиршу, пока его заступ не застрял у нее в ребрах. Последним отчаянным рывком он проткнул ее сердце деревянным черенком, и вампиршу парализовало. Двое его друзей, Ян и Герберт, стали свидетелями этого невообразимого зрелища. Решив, что вампирша умерла, они вынули черенок и поскорее закопали ее.

Дилан начал сомневаться в том, что видел своими глазами, под конец решив, что убил женщину, которую кто-то закопал живьем. Это потрясло его до глубины души. Ребята поклялись не рассказывать о том, что произошло, и Дилан хладнокровно отправил тело отца на дно Темзы. Мальчика глодало чувство вины. Он слышал, как его мать в тревоге спрашивает, где ее муж, и мучился от видений, где отец обвинял его со дна холодной реки. Его друзьям пришлось не лучше, и в конце концов Герберт обратился в полицию.

Полицейские выслушали невероятный рассказ мальчика, но ничего не нашли ни в Хэмпстед-хит, ни в реке. Они прочесывали реку, не находя подтверждений признанию Герберта, а Дилан сидел на отмели с безутешной матерью, и его колотил озноб: он понял, что не убил чудовище. Оно как-то смогло откопаться и знало, кто он.

Бруха Ева понимала, какой риск для Маскарада несет ее голод, и решила немедленно устранить смертных. Она связалась со старейшинами своего клана и сообщила о сложившейся ситуации. Примоген, находившийся на взводе из-за присутствия в городе охотников, включая ученых из Арканума и агентов Инквизиции, посоветовал князю оставить смертных в покое. Князь согласился, пригрозив Кровавой охотой тем, кто тронет Дилана Брюса и его друзей. Они были уверены, что рано или поздно смертные переосмыслят произошедшее той сентябрьской ночью, позволив рациональному мышлению вытеснить воспоминания.

Следующий год Герберт окончил в психбольнице, а Ян полностью забыл о произошедшем и ушел в армию. Дилан же стал одержим женщиной, которую не смог убить. В ту ночь, когда мать обвинила его в убийстве отца, началась его охотничья карьера. Он ушел из дома в поисках существа, разрушившего его жизнь.

Вскоре он попался на глаза инферналисту из Шабаша. Чтобы развлечь себя, Катерина с деланным сочувствием выслушала мальчика. Кроме того, ее привлекательность сделала ее объектом его страсти. Он рассказал ей о вампире, которого видел, не зная, что разговаривает с каинитом, гораздо более могущественным и злым, чем увиденный им в Хэмпстед-хит. Она сообщила ему, что вампиры несут зло, и начала обучать его слабостям вампиров, желая воспользоваться его наивностью и склонить на темную сторону. Кроме того, Катерина хотела устранить своих врагов в Шабаше.

Через два года под руководством своей возлюбленной Катерины Дилан стал охотником. Он добился необъяснимых успехов, чем привлек внимание городской Камарильи. Катерина же держала все в секрете от своей секты, и то, что Дилан не попался в руки Шабаша, убив двух его членов, увеличило его ценность в ее глазах. Она начала прощупывать возможность склонить его на Путь откровений зла, но Дилан сторонился инфернализма. Он оставался одержим охотой на вампиров и игнорировал оккультные планы Катерины на него.

В конце концов Катерина рассказала Дилану о том, что она член Шабаша, и о том, что в секте за его голову назначена награда. Шокированный Дилан обезумел и вогнал кол в сердце возлюбленной. Он знал, что она всего лишь парализована, но не смог довести дело до конца и оставил Катерину, чтобы ее нашли товарищи по секте.

Ночью 10 октября 1940 года, когда немцы принесли хаос в Лондон, Дилана охватила ярость. В ночь, когда город погасил все огни, чтобы обмануть бомбардировщики Люфтваффе, многие

лондонские вампиры обезумели от ужаса. Другие разбегались, видя, как по небу летят огненные шары, окутанные черным дымом. Самые умные окопались в убежищах на глубине. Посреди этой бойни охотился Дилан, не давая пощады чудовищам, разбегавшимся, как звери от лесного пожара. Он убивал их посреди взрывов бомб, как будто сам был неуязвим. Камарильские вампиры, которым посчастливилось сбежать, распространяли слухи о его ярости и безумии.
Ночью 11 октября 1940 года Дилан был наиболее уязвим. Немецкие самолеты, вторгшиеся в небо над Лондоном прошлой ночью, снова вернулись.
До этого момента Анна, королева Лондона, запрещала связываться с Диланом. Теперь, после смерти стольких вампиров во время бомбежки, она считала это ненужным. Он нарушал завесу тайны вокруг вампиров, и Анна заключила контракт с Ассамитами на его убийство той же ночью. Ирония судьбы: заключившие контракт Ассамиты были уничтожены, наступив на бомбу, не взорвавшуюся при падении.
Дилан покинул безопасное место, чтобы убедиться, что его мать добралась до станции метро «Ливерпуль», служившей бомбоубежищем. Он нашел ее в доме, жестоко избитую и обескровленную. Город вновь сотрясли взрывы бомб, но Дилан не замечал их, охваченный яростью и чувством вины.
Его дух был сломлен. Он блуждал, проклиная и обвиняя себя. После того, как не вернулись Ассамиты, Анна вновь наложила запрет на контакты с Диланом Брюсом. После суеты, вызванной авианалетом, ей удалось уничтожить множество анархов и шабашитов, но ввиду сплочения британцев против немцев вампирам вновь важно было затаиться. Анна надеялась, что Дилан утратит интерес к своей мести или погибнет на войне.
В течение нескольких лет Дилан скитался по лондонским трущобам, ожидая расправы от вампиров. Ирония судьбы: его спас указ Анны. Он также искал Катерину, но поиски были безуспешны. Анна вытравила Шабаш из Лондона.

Не-жизнь

Одиночество Дилана прервал сумасшедший древний Вентру. Он дал юнцу Становление и вложил тайные приказы глубоко в его разум, после чего вновь исчез. Испуганный Дилан, ведомый приказами, которых он не помнил, покинул Лондон и обосновался во Франции. 25 августа 1944 года он вышел на связь с Шабашем – в тот же вечер, когда союзники освободили Париж от 4-летней нацистской оккупации.
Друг детства Дилана, Ян, пережил войну как вампир и присоединился к Шабашу. Ян и его стая, как и многие другие, рыскали по Парижу, пытаясь помешать союзникам и выторговать гитлеровским агентам возможность сбежать. Ян как истинный шабашит убедил стаю дать ему поговорить с Диланом и уговорил его присоединиться к Шабашу и встать на Путь просветления. Ян убедил его, что секту можно покинуть в любое время. Бесчеловечность Шабаша сперва ошеломила его, но исповедуемые сектой Пути просветления заинтересовали Дилана. Он отнесся к ним как к способам избавиться от чувства вины. Вскоре после ритуала создания он вновь встретил Катерину. Теперь они принадлежали к одному виду, и чувство вины больше не могло помешать ему попасть в ее инферналистские сети. Он целиком отдался ей и ее Темным хозяевам. Держа свой Путь в тайне, Дилан продвигался по ранговой лестнице секты, став в конце концов чистильщиком Черной руки в 1985 году.

Цели

Дилан верит, что избавился от своей вины путем отрицания. Его цель изменилась, теперь это – заставить Камарилью ответить. Он ненавидит их настолько, что не оставит в живых никого из этой секты, если случайно повстречает. Как бывший охотник и знаток вампирских слабостей он разработал способы охоты, неизвестные другим сородичам. Он провел много лет, обучаясь и подчиняясь лидерам секты.
Катерина убедила Дилана в том, что его путь требует повиновения Темным владыкам. Она хочет продолжить свое восхождение к власти руками Дилана. Завидуя его продвижению, она видит в нем полезный инструмент. К тому же, она не забыла, как он пронзил ее колом.
Из всех кланов Камарильи сильнее всего Дилан ненавидит Тремеров. Тремеры-отступники убедили его в том, что его смертного отца убил Тремер. Шабаш считает Дилана подарком судьбы и будет манипулировать им против сородичей Камарильи.
Он чистильщик Черной руки, якобы идущий по Пути Каина и тайно продвигающийся в познании темной стороны. Катерина имела огромное влияние на него, он он ненавидел ее в течение почти 10 лет. Если она хоть немного раскроет свои планы, он закончит то, что не доделал в 1940.
Дилан все сильнее верит в то, что он настоящий демон, посланный в этот мир с неизвестной ему самому целью. Он считает, что во время Геенны демоны восстанут и сокрушат мир. По сравнению с этим, патриархи кажутся ему чем-то незначительным.

Натура

Дилан расценивает все потрясения своей жизни как подготовку к раскрытию его истинного инфернального наследия. Он чрезвычайно предан своему Пути и ценен для Черной руки и лидеров секты.

Дилан пытается полностью отринуть жалость, поскольку считает ее слабостью. К несчастью, подсознательно его все еще мучает смерть родителей. Поэтому он старается избегать старших сородичей, не привлекая внимания окружающих. В противном случае он подавляет чувство вины, которое затем возникает вновь. Его начинает настораживать религиозность некоторых Ассамитов-отступников. Он все сильнее опасается, что его истинный путь будет раскрыт, и считает, что в Шабаше есть враждебно настроенные агенты его сира.
Приказы, вложенные в него сумасшедшим Вентру Готсдамом, не проявляли себя, пока не проснулась сир Готсдама – Тиамат. Готсдам приказал Дилану вступить в Шабаш, зная, что неонат 6 поколения без друзей обречен. Сир приглядывает за Диланом, помогая при любой возможности.

Образ действий

Дилан – лояльный шабашит. Он беспрекословно исполняет приказы, отводя подозрения от своего следования Пути откровений зла. Демонические дары, Двухмерность и Телепортацию, он использует только тогда, когда его не видят остальные шабашиты. В страхе перед Инквизицией Шабаша он потратил уйму времени на то, чтобы выйти из их поля зрения. В 1991 г. он вернулся в Лондон, где убил влиятельного Тремера. Пребывание в родном городе наполнило его душу ностальгией и беспечностью, и он попался на глаза Тремерам Камарильи. Ему пришлось скрыться, и в настоящее время Дилан находится в США.

Преступления

Предводитель лондонских Тремеров Джон Ди в течение многих лет получал отчеты по Дилану от своих подчиненных и уверен в том, что этот молодой вампир преследует важную цель. Он считает, что Дилан связан с королевой Анной, приказавшей не трогать его в годы Второй мировой. Джон Ди использовал все свое влияние для того, чтобы внести Дилана в Красный список.

Клан, назначивший награду

В настоящее время Ди просто одержим идеей заполучить пронзенного колом Дилана, чтобы раскрыть темные делишки королевы Анны. Также он постарался закрепить награду за своим кланом. Ассамитам предлагали поохотиться за Диланом, но они решительно отказались по причине своей неудачи в прошлом. В любом случае, число врагов Дилана растет, и они отслеживают его путешествие по США.

Дилан

Клан: Вентру-отступник
Сир: Готсдам
Натура: Асоциал
Маска: Бунтарь
Поколение: 6
Видимый возраст: около 20
Физические атрибуты: Сила 6, Ловкость 4, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 4, Внешность 6
Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 5
Добродетели: Сознательность 2, Инстинкты 4, Мораль[7] 5
Таланты: Бдительность 2, Драка 2, Уворот 2, Дипломатия 1, Эмпатия 3, Запугивание 1, Лидерство 2, Поиск 3, Знание улиц 1
Навыки: Вождение 2, Огнестрельное оружие 2, Допрос 3, Маскарад 2, Медитация 1, Холодное оружие 5, Полицейская процедура 2, Исследования 2, Маскировка 3
Познания: Знание Черной руки 2, Знание Камарильи 1, История 1, Расследование 3, Знание вампиров 3, Лингвистика 3, Медицина 2, Оккультизм 4, Знание Шабаша 3
Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 2, Демонизм 3, Доминирование 2, Стойкость 5, Затемнение 3, Власть над тенью 2, Могущество 1, Присутствие 3, Темная тауматургия (Оковы наслаждения 3, Огни преисподней 2), Изменчивость 3
Дополнения: Черная рука 3, Признание стаи 3, Контакты 2, Стадо 1, Ресурсы 3
Сила воли: 8
Демонические дары: Психическое отслеживание, Телепортация, Двумерность
Описание. Дилан – голубоглазый длинноволосый блондин с пирсингом в обоих ушах. Носит синие джинсы, футболки без рукавов и длинные черные пальто.
Цитата: «В аду пламя течет, как вода. Не желаешь искупаться?»
Советы по отыгрышу: вас бросает из задумчивости в активное взаимодействие с окружающими. Почаще вскидывайте брови и наезжайте на тех, кто на вас смотрит.
Убежище: школы, колледжи, многоэтажные дома (Дилан любит спать на крышах лифтов).
Слухи. Вы крадете души (ложь). У Тремеров с вами особые счеты (правда). Вы один из загадочных Салюбри (ложь). Вы союзник демонов (правда). Вы охотитесь только на женщин (ложь). Вы известный художник в мире смертных (ложь).

---

[7] Насколько я понял, Мораль (Morale) соответствует Храбрости (Courage).

Ферокс

Glasses Man, you always dance in the night.
You are looking for protection
of your interior light.
Ken Laszlo. Glasses man

Жизнь

В то время, когда Нерон в Риме замышлял стать богом, в диких лесах Британии кельское племя айсинай оплакивало смерть своего короля. Королева Бодиссия собрала там всех своих потомков, включая Ферокса, зачатого от простолюдина, что держалось втайне от короля. Как подданный Римской империи король Прасутагус завещал половину своего богатства Нерону, вторую половину – двум своим дочерям.

Прибывшие из Рима чиновники высокомерно провели опись имущества мертвого монарха, смотря на Бодиссию и ее детей, как на варваров. Пылкая Бодиссия разгневалась на чиновников, когда они отказались признать ее правительницей земель, принадлежавших ее мужу. Ее язвительные слова привели к тому, что ее публично выпороли, а ее детей изнасиловали.

Разгневанное соседнее племя тринованто, лишенное собственных земель, пришло на помощь Бодиссии с оружием в руках. Железной рукой Бодиссия правила своей колесницей, и пламя мятежа разгоралось по стране. Ее сын Ферокс защищал мать, не жалея жизни и не ожидая ничего взамен. Первой целью был римский город Камулодун. Не имеющий гарнизона город был взят кельтами, а 2000 его жителей были сожжены внутри недостроенного храма, посвященного императору Клавдию.

Кровавое восстание восхитило клан Бруха. Они отправили шпионов, чтобы следить за тем, как армия кельтов вредит Риму и его правящим кланам.

Войско Бодиссии дошло до Лондиния, истребляя верных Риму кельтов на своем пути. Взяв город, некоторые из предводителей восстания поддались на провокации Бруха, потребовав, чтобы римских женщин посадили на колья, расставленные перед алтарем. Бруха Лондиния поплатились за свое вмешательство: разъяренные войска Бодиссии не ограничились человеческими жертвоприношениями, а разграбили город и сожгли его дотла.

Опьяненная успехом Бодиссия направилась к Веруламию, а Ферокс возглавил войско, полностью спалившее город.

Ведомое яростью Бодиссии восстание было обречено несмотря на помощь Бруха. Небольшая армия из 13 000 солдат, ведомых блестящим римским генералом Светонием Паулином, бросила вызов королеве айсини. Манипулировавшие римлянами Вентру и Ласомбра использовали Тауматургию, чтобы наслать на кельтов плохую погоду, и 220 000 кельтов были разбиты менее многочисленным, но более дисциплинированным противником.

Бодиссия бежала от наступавших римлян. Бруха, понимая, что римляне подавят мятеж в остальных племенах, решили спасти всех, кого смогут. Первой в их списке была Бодиссия, которой они хотели дать Становление, чтобы она поддерживала пламя восстания в Британии.

Прибывшие старейшины Бруха были ошеломлены яростью молодого человека, защищавшего королеву. Он не подпускал их к ней, но в конце концов упал без сил. Бруха не получили свою добычу – Бодиссия отравила себя, чтобы не достаться римлянам. Впечатленные храбростью парня Бруха связали его и забрали с собой.

Они привезли его на остров Мона, где собрали многих выживших мятежников. Там Ферокс стал гулем-телохранителем старейшин клана. Он оставался там до тех пор, пока остров не был захвачен римлянами. Ферокс вновь сражался, как берсерк, вырезая самонадеянных противников. Противостоящий ему Вентру оказался слишком силен, и парень потерпел поражение. Его бы убили, но какой-то ушлый Малкавианин узнал в нем сына Бодиссии. Его забрали старейшины Вентру, чтобы выведать о вражеском клане, Бруха. Ферокс ничего им не рассказал.

Хоть Ферокс и отказался сотрудничать (что Вентру сочли удивительно благородным), он смог убедить их в своей лояльности. Вновь он оказался телохранителем. Он оказался иммунен к Узам крови, но его кодекс чести перевесил этот недостаток и обеспечил ему их доверие.

В последние дни старой Республики Ферокс принял христианство. Вентру решили сделать его наблюдателем в недавно появившейся церкви[8], а его собственную религиозность сочли необходимым для такой работы качеством, но не настоящей верой. Так как Римом правили императоры-христиане, для Вентру стало крайне важным понять, какие перемены несет эта новая религия.

Скрываясь под многими масками, Ферокс стал частью церкви и изучал ее со всех сторон. Срок его жизни уже истек, и его верность оплачивалась витэ, поддерживающим его бессмертие. Он читал писания гностиков и талмуд, трактаты об ангелах и демонологические тексты. Его вера росла. По мере развития церкви он выяснил, что несколько священников стали гулями и связаны Узами крови с Вентру.

По мере того, как росла его вера, его все больше тяготили взятые на себя обязательства. Он не предал своих хозяев. Однако он видел наглость вампиров и много раз предупреждал их, что

---

[8] Поговаривают, что за внедрением Ферокса в католическую церковь стоял сам Фабрицио Ульфила (кланбук Вентру, 2 ред.), бывший в те годы домитором Ферокса.

церковь объединит людей против нежити, если вампиры не прекратят ее эксплуатировать. Вентру игнорировали его предупреждения, считая его тревогу результатом чрезмерной увлеченностью церковью. Они тут же сняли его с должности и вновь сделали телохранителем старейшин. Это спасло ему жизнь, когда церковь начала избавляться от сверхъестественного влияния.
Вентру позже прониклись его пророчествами об Инквизиции, но он был уже далеко.

Не-жизнь

Ферокс недолго служил Вентру, и они продали его Тремерам. Лидеры Тремеров знали о религиозности Ферокса и были впечатлены рассказами о его непоколебимой верности тем, кому он служит. Он казался им идеальным материалом для эксперимента по созданию умной и способной Горгульи, иммунной к Доминированию. Когда они уже были готовы совершить над ним ритуал и дать ему магических эликсиров, Внутренний круг узнал об эксперименте. Осознав, какую опасность умные Горгульи представляют для собственных хозяев, они распорядились остановить эксперимент. Однако они оставили обладающего обширными оккультными познаниями Ферокса в качестве гуля для того, чтобы консультироваться с ним по поводу нюансов христианства.
Многовековая верность Ферокса подошла к концу. Наглость Тремеров, особенно их издевательства над Горгульями, росла с каждым годом. Он сострадал этим страшилищам, вырванным из жизни Поцелуями других Горгулий или вышедших из горячего ихора, чтобы стать вечными рабами. Он не мог больше хранить спокойствие и наблюдать, как их угнетают. Он помог организовать восстание Горгулий, заполучив их доверие. В помощь за его руководство Горгульи помогли ему бежать из цитадели Тремеров.
Вскоре им овладела порча, таившаяся в крови Тремеров. Он начал стареть с ужасающей скоростью, вынудив старейших Горгулий дать ему Становление в знак их извращенной благодарности, пока его смертность не покончила с ним.
Становление преобразило Ферокса. Он утратил многие из своих воспоминаний и часть личности, но кое-что в нем было так глубоко, что даже кровь Горгулий была над ним не властна. Из глубин памяти и мифологии ему пришло понимание того, что он ангел, упавший с небес и обязанный добиться искупления для себя и тех, кто упал вместе с ним.
Его вера росла удивительно быстро. Он был умнейшим из Горгулий, и они настояли на том, чтобы он возглавил их. Когда появилась Инквизиция, как он и предсказывал, он прятался вместе с другими Горгульями, выбираясь только на охоту. Встретив Носферату, он счел отсутствие у них крыльев знаком того, что они были предводителями мятежа ангелов в раю. По его мнению, им нет спасения, и Ферокс начал истреблять этих «демонов».

Цель

Ферокс – древняя Горгулья. Старея от отсутствия вампирской витэ, он стал альбиносом, и эта черта осталась у него, когда он стал Горгульей. Его плоть имеет серовато-белый цвет, а глаза красные как кровь, а еще у него есть могучие крылья. Он считает себя изгнанным из рая духом, который может обрести искупление и вернуться обратно. Он верит, что в обмен за свою службу сможет вернуть себе ангельский облик и вечную близость к богу.
Других Горгулий он считает Наблюдателями (Grigori), восставшими вместе с Сатаной, и единственными вампирами, кто может просить бога о спасении. Представителей прочих кланов он считает демонами, порожденными Сатаной (Каином?) и перечащими божьей воле, из-за чего их нужно уничтожить. С Носферату у него особые счеты: по мнению Ферокса, они не смогут добиться искупления, потому что лишены крыльев и не смогут подняться в небеса. Их он убивает при каждой встрече.
Каждую встреченную Горгулью он пытается обратить в свою веру. Теперь у него много братьев по вере, и этот культ готовится к войне с остальными вампирами во время Геенны. Геенну они считают Апокалипсисом, описанным в «Откровениях». Он и еще шесть Горгулий составили совет, подобный тремерскому Внутреннему кругу – они считают себя семью ангелами последних дней, которые сломают печати и возвестят человечеству о втором пришествии Христа.

Образ действий

Ферокс пытается держаться ближе к церкви и стать ее покровителем, хоть и понимает, что церковь уничтожит его из-за того, кем он является. Поэтому он ищет святых людей, мужчин и женщин, связанных с церковью, которые смогут, выполняя его волю, ввести его в лоно католической церкви. Он и другие Наблюдатели путешествуют по миру и вербуют таких людей. Ферокс меняет убежище каждую ночь. Тех Горгулий, которые следуют за ним, но не принимают его веру, он также считает своими. В конце концов, они обретут прощение, следуя за ним. Возможно, его линия крови – единственная, где старые вампиры полагаются и подчиняются тому, кто слабее их. Его сила – в его интеллекте.
Что интересно, Ферокс считает, что спасение человечества его не касается. Хоть он и не против помочь людям обрести искупление (ведь этого хочет Бог), его больше заботят собственные проблемы. Себя и своих последователей он мнит сверхъестественной силой, которая сразится с прихвостнями дьявола во время Геенны.
Он не совершает диаблери, не желая пустить в свои вены «демонскую порчу», и запрещает его другим Наблюдателям. Любой нарушитель этой традиции будет незамедлительно убит. Неонатов

Ферокс в большинстве случаев щадит, т. к. чувствует, что они дошли до такого проклятого существования недобровольно и могут отречься от Сатаны. Кроме того, он понял, что неонатов можно использовать, чтобы связаться с теми, до кого смертным не добраться.
Его вера так сильна, что яркий свет лучится из его красных глаз. Что бы ни было источником этого таинственного света, Ферокс всегда скрывает его под темными очками. Слухи о том, что свет из глаз Ферокса сжигает вампиров, лживы, однако этот свет может держать на расстоянии вампиров без Истинной веры. Также он носит серьги в форме крестов и четки. Столкнувшись с Фероксом без очков, любой вампир должен сделать бросок Силы воли по сложности 9, чтобы приблизиться к нему.

Преступления

Тремеры никогда не признают, что Ферокс участвовал в восстании Горгулий. Втайне они боятся Ферокса, как и некоторых других существ. Они знают об убийствах Носферату, хоть те и пытались хранить это втайне от других кланов. Вентру постоянно предупреждают Тремеров о том, что Ферокса нельзя недооценивать: в случае успеха он приведет новую Инквизицию. Юстициарий Вентру и его архонты пристально следят за Фероксом и другими Наблюдателями. Они считают, что единственный способ устранить исходящую от Горгулий угрозу – убить Ферокса.
Шабашу хорошо известен Ферокс – они считают его потенциальным оружием в Джихаде, особенно если удастся переманить его на свою сторону. Двое архиепископов секты обсуждают возможность переманить Ферокса под предлогом единой религии и использовать его в нужное время, чтобы расстроить планы Камарильи. Прежде чем Шабаш попробует завербовать Ферокса, им нужно многое узнать о нем. Молодые члены секты охотятся и регулярно умирают от рук Ферокса и его последователей.

Клан, назначивший награду

Камарилья была удивлена, когда награду за Ферокса объявили Носферату, отстоявшие это право у Вентру. Это говорит о том, как много им пришлось вынести от него. Вентру выяснили, что вера Ферокса возросла. Поползли слухи, что «святой свет» из его глаз сжигает вампиров. Это чрезвычайно тревожит Вентру и заставляет их искать подтверждения этому и многим другим слухам.

Ферокс[9]

Клан: Горгулья
Сир: Роцин
Натура: Судья
Маска: Опекун
Поколение: 8
Видимый возраст: определить невозможно
Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 3, Внешность 0
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 5
Добродетели: Сознательность 5, Самоконтроль 5, Храбрость 5
Таланты: Бдительность 3, Драка 5, Дипломатия 4, Уворот 4, Эмпатия 3, Запугивание 4, Инструктаж 3, Лидерство 5, Знание улиц 2
Навыки: Знание зверей 3, Альпинизм 2, Допрос 3, Медитация 3, Холодное оружие 5, Исследования 3, Маскировка 5
Познания: История искусств 2, Архитектура 5, Бюрократия 5, История 3, Правоведение 2, Лингвистика 5, Литература 5, Оккультизм 1, Философия 1, Теология 1
Дисциплины: Анимализм 4, Прорицание 2, Стремительность 4, Доминирование 3, Стойкость 5, Обеах 4, Затемнение 2, Могущество 5, Превращение 2, Висцератика 5
Дополнения: Союзники 5, Контакты 3, Стадо 2
Человечность: 9
Истинная вера: 9
Сила воли: 10
Описание. Ферокс – белая Горгулья с большими крыльями и розовыми глазами, которые излучают свет его веры. Он прячет глаза под темными очками. Его голову венчают витые рога, у него маленький рот и массивный подбородок. Обычно он носит рясу с пурпурной отделкой, крест на шее и/или серьги в виде крестов.
Цитата: «Господь – единственный, кто не пьет кровь. Чти законы Господни, а иначе он снизошлет на тебя свою крылатую справедливость».
Советы по отыгрышу: вы постоянно огорчены тем, как испорчен мир. Вы терпеливы и не причините вреда неонатам, если они не попытаются убить вас. Поправляйте темные очки.
Убежище: исключительно церкви. Ферокс меняет убежище каждую ночь, хотя у него есть несколько постоянных убежищ.
Влияние: значительное влияние на Горгулий, растущее с каждой новой ночью.

[9] Благополучно «дожил» до Геенны и принял участие в одном из ее сценариев.

Слухи: свет из ваших глаз сжигает плоть вампиров (ложь), вы демон (ложь), вы создание Баали (ложь), у вас счеты с Носферату (правда), вампиры не могут к вам подойти (ложь, хотя для большинства вампиров это сложно по причине вашей Истинной веры).

Алексия (Даня)

Нельзя так привязываться к вещам.
Реджина. «Ночь страха 2»

Жизнь

В начале XVIII в. большинство русских жили в нищете, не надеясь на лучшее. Однако для Алексии это было хорошее время. Царь благоволил ее отцу, который особенно отличился в отъеме денег у его подданных. При Петре Великом страна развивалась, и Алексия была одной из представителей молодежки, выбранных для поездки за границу и изучения мира за пределами страны.
Алексия поддерживала мнение царя и добилась обучения в Вене. Там она изучала математику, физику, анатомию, гравировку и живопись. Вскоре она была очарована искусством, и именно это впоследствии сделало ее величайшим бессмертным вором Мира тьмы.
Вена, художественная столица мира, с ее академиями музыки, драматургии и изящных искусств, была ее мечтой. Она изучала искусство, но вскоре поняла, что ни одно направление не привлекает ее в должной мере. Она прожигала жизнь, проводя ночи посреди необычайной роскоши города, и ее считали экзотически красивой бескультурной дикаркой. Свои привилегии и свое очарование она использовала на всю катушку. Чтобы привлечь внимание мужчины, она украла браслет у соперницы. Вскоре ее кражи, все более и более дерзкие, вызвали скандал в высшем обществе Вены, но путем интриг Алексия успешно избавилась от подозрений.
В ее кражах проявлялся ее талант. Она была настолько умна, что даже вампиры не смогли связать ее личность с кражами, которые привлекли их внимание. Тореадоры были заинтригованы, Вентру – взбешены.
За неделю до предполагаемого возвращения в Москву Алексия на званом вечере повстречала молчаливого скрытного человека, в которого сразу же влюбилась. Она никак не могла знать, что привлекательным незнакомцем был вампир-Равнос, вынужденный держать себя в руках ввиду присутствия представителя Тремеров. Рыжие волосы и сияющие глаза Алексии заставили Равноса пересечь комнату и пойти за девушкой, чтобы полакомиться ее кровью. Однако у Алексии были свои планы.
Очарованная благородными манерами незнакомца Алексия попыталась увлечь его собой. Она пылко признавалась ему в мельчайших подробностях своих преступлений. Он не стал пить ее кровь, поняв, как глубоко она зашла в своем противозаконном пристрастии.
Он вернулся к ней на следующую ночь, и она показала ему все, что украла. Ее коллекция украшенных камнями гребней и брошей была небольшой по размеру, но ошеломляющей по цене. Димитрий был очарован найденным им превосходным материалом для превращения в Равноса. Алексия не вернулась в Москву. Димитрий рассказал ей о том, кто он такой и что он любит ее. Она не дала ему продолжить, пока он не обещал ей Становление. Томной венской ночью он забрал ее на другую сторону.

Не-жизнь

Алексия и в жизни была женщиной «с огоньком», а после Становления в ней разгорелся целый пожар алчности и капризов. Димитрий предупредил ее, что в Вене оставаться небезопасно. Его стычки с Тремерами сделали его позицию крайне шаткой. Алексия знала, что он повсюду прятался от них. Его рассказы о вероломстве Тремеров беспокоили ее, и они вместе сбежали в Париж.
Ей и Димитрию способствовал успех с момента появления в городе. Алексия вскоре научилась маскироваться, чтобы избежать узнавания русскими, – она меняла парики, макияж и поведение, преображая свою внешность. А парижский театр захватил ее воображение как никакое другое искусство.
Димитрий занимался торговлей тем, что было дороже человеческих ценностей. Он покупал и перепродавал пронзенных колом вампиров на диаболистском Рынке крови, появившемся вследствие внутриклановой борьбы Джованни за власть. Он торговал Дисциплинами, множество которых он выучил у похищенных жертв. При помощи Димитрия Алексия достигла мастерства в Затемнении и прочих Дисциплинах.
Со временем, однако, Димитрий разочаровал Алексию. Его торговля плотью и кровью не шокировала ее, но в ней не было очарования и артистизма ее собственного ремесла. Она считала его невежей, но нуждалась в его защите.
Тем не менее, она старалась проводить как можно больше времени отдельно от него. Добившись идеальной внешности и приняв имя Даня, она стала вращаться в кругах парижских Тореадоров, впечатлив их своей страстью к искусству и эпатажностью. Тореадоры, в свою очередь, считали ее простушкой, но по причине ее исключительной красоты и шарма не стали возражать против ее присутствия.
Даня была впечатлена Тореадорами. Она пожалела, что получила Становление не от них, и обижалась на Димитрия все сильнее. Димитрий, однако, почувствовал перемены в ней и наложил на нее Узы крови. Она мучительно сопротивлялась, даже будучи связана Узами, но ничего не могла поделать. Теперь он стал указывать ей, как жить и что делать для него. Выполняя его волю, она стала его соучастницей в ограблениях в Париже и других городах Европы в следующем веке.
Их успех привлек к ним необычное внимание Камарильи, выяснившей, что преступление совершено бессмертными. Тремеры провели ритуал, чтобы узнать, кто именно стоит за этим, но не

смогли получить конкретных данных. Тореадоры были взбешены ограблениями в Париже, Флоренции и прочих городах, управляемых кланом. Они послали своих лучших ищеек, самых проницательных мастеров Прорицания, на поиски воров. Они смогли выйти на Даню, но так и не узнали, кто стоит за этой личиной.
Смущенные тем, что Даня, которую они сочли простушкой, обокрала их прямо у них под носом, Тореадоры задумали месть, полную интриг и артистичности. Другие кланы практически не пострадали, потому были скорее изумлены, чем взбешены. Они негласно отказались заниматься столь незначительным делом, вместо этого озаботившись исчезновением европейских старейшин (по вине Димитрия и его Рынка крови). Тореадоры стояли на своем.
Они разработали план по заманиванию обоих воров обратно в Париж. В качестве наживки они использовали партитуру самого Моцарта, которую не слышал никто из смертных (как впрочем и большинство бессмертных). Великий композитор писал пьесы для знакомого старейшины-Тореадора в Зальцбурге. Тореадор ценили их, но отчаянно хотели заставить воров вернуть украденные уникальные драгоценности.
До этого момента темные делишки Димитрия оставались незамеченными, благодаря чему остальные сородичи не снизошли до охоты за ним и Алексией. Когда Димитрий узнал о партитуре Моцарта, он решил вернуться в Париж и добыть ее.
Алексия каким-то образом почуяла ловушку. Она пыталась отговорить Димитрия от возвращения в столицу Тореадоров, но тот поднял ее на смех. Он считал себя заговоренным и думал, что сможет красть и оставаться безнаказанным. Он провел подготовку, и они вернулись в Париж.
Алексия знала, с какого рода существами они столкнулись. Она понимала, что не проживет и недели, если не предпримет все возможные предосторожности. Первым делом она надела личину Дани. Хотя она и Димитрий сталкивались с членами клана несколько раз на протяжении нескольких последующих ночей, старейшины Тореадоров хотели не просто их поимки. Они хотели обхитрить хитрецов и сделать это перед всем кланом. Для этого они созвали клан на шикарный бал.
Алексия посетила здание, в котором должен был проходить бал. Она никогда не была там до этого, но смогла проникнуть туда под предлогом разговора с Тореадором, который самоуверенно (и неумело) подтвердил ее подозрения. Умелая сплетница, Даня выведала у Тореадора то, что хотела узнать. Улыбаясь и болтая с вампиром, Даня продумывала план побега, понимая, что в случае успеха сможет избавиться от Димитрия.
Ей нужен был отвлекающий маневр, для которого вполне годился Димитрий, самоуверенно проигнорировавший ее предупреждения насчет бала. Она убедила его в том, что сможет незаметно исчезнуть, похитить партитуру и вернуться прежде, чем ее хватятся. Он согласился, но перед этим заставил ее испить своей крови, чтобы укрепить Узы.
Бал показался ей тем, чем ей казалась идеальная не-жизнь. Тореадоры дали становлением музыкантам и художникам, за которыми наблюдали и которых считали слишком талантливыми, чтобы сойти в могилу.
Во время одного из танцев Димитрий сделал свой ход. Кровь, смешанная с вином и шампанским, уже опьянила многих гостей, и роль такого пьяницы он решил сыграть сам. Он столкнулся с одним из самых важных старейшин-Тореадоров, уронив и себя, и его на пол. Гули сразу же бросились к ним. Воспользовавшись суматохой, Даня благодаря Затемнению и Химерии приняла личину Алексии и вернулась к танцам, даже в мелочах став похожей на Тореадоров. Гули стали перекрывать выходы. Она видела, как схватили Димитрия, и был ужасный момент, когда она хотела, чтобы он попросил ее о помощи. Она видела, что Димитрий смотрит на нее, но он то ли не узнал ее, то ли не захотел помешать ее побегу – она так никогда и не узнала этого. Когда Димитрий понял, что попался, он впал в безумие, вынудив гулей пронзить его колом.
Не теряя ни секунды, Алексия уронила свечи на роскошные шторы. Пламя быстро поднялось по стенам и портьерам. Зал заполнился дымом. Те Тореадоры, кто не побежал в безумии к выходу, принялись спасать бесценные произведения искусства, которым угрожало голодное пламя. Тореадоры разбегались, испуганные пожаром. Кто-то наблюдал снаружи. Несколько гулей, не став тушить пожар и обнажив оружие, осматривались по сторонам. Собравшись с духом, Алексия скрылась под Затемнением и побежала вверх по лестнице, намереваясь украсть то, за чем пришла. Она шла по дому как приведение, слыша с улицы крики раздосадованных Тореадоров. Проходя по комнатам, она ощущала теплоту пола и понимала, что нижние этажи объяты пламенем. Наконец, она нашла партитуру в рамке под стеклом. Убегать с помощью окон и балконов не было для нее внове. С помощью Превращения она обратилась в туман и слилась с дымом над Парижем.

Цель

Шли века, а Алексия так и не смогла сама себе помочь. Ее страсть к воровству все еще не удается сдержать надолго. Она по-прежнему вор, и ее способности развиты под стать ее внушающим уважение Дисциплинам. Впоследствии она вернулась к личине Дани, в образе которой творит значительную часть преступлений. Перечислить все ее личины вряд ли удастся. Она гордится содеянным и скопила несметное богатство в краденых вещах. Ее единственная цель – продолжать свое дело, сохраняя за собой титул величайшего вора, когда-либо рождавшегося на планете.

Натура

Несмотря не все случившееся Алексия остается общительной и адекватной. Если среди сородичей и возможно счастье, то Алексия – та, кто в полной мере им наслаждается. Все на свете забавляет ее, особенно Тореадоры, которых она считает снобами. Ей приносит удовольствие каждый раз унижать их.
Темным пятном в ее жизни остается судьба Димитрия. Она не знает, удалось ли ему бежать из устроенного ей пожара и не ищет ли он ее. По этой причине она все более осторожна.

Образ действий

Алексия – мастер маскировки и обмана. Никто не делает это так пафосно и стильно, как она. Список ее имен растянется на километры, и она тщательно следит за тем, чтобы преступления казались не связанными между собой. Впрочем, Камарилья обвиняет ее во всех своих пропажах, даже пустяковых.
Ее мастерство настолько известно, что в некоторых кругах быть обчищенным Даней даже почетно. Даня крадет у всех, кроме Тремеров, так как боится, что те могут отследить свое имущество. В большинстве крупных городов у нее есть убежища. В Нью-Орлеане у нее собрана обширная коллекция произведений искусства, которая особенно дорога ей как память.
Она не ведет никаких дел с Шабашем и противится их попыткам наугад связаться с ней для найма. Сотрудники правоохранительных органов во многих городах работают на нее. Она грамотно разделила свои сбережения так, что их невозможно обнаружить. В последнее время она увлеклась компьютерами, став первоклассным хакером. Наступление эры электроники удвоило ее и без того внушительные возможности.

Преступления

Даня – воплощение утонченного преступления. Она украла у руководства Камарильи столько всего, что ее приказано ловить исключительно живьем – того, кто убьет ее, самого ожидает окончательная смерть. Ей пытались льстить, с ней пробовали договориться, ей подстраивали западню – она раскусила все. Прежде всего, она воровка. После того, как она украла партитуру Моцарта, она играла эту музыку на фестивалях по всему миру, каждый раз в присутствии Тореадоров – их реакция на такое оскорбление угрожала Маскараду. Даня не дает забыть о себе. Что интересно, большинство ограбленных Тореадоров точно знают, как она выглядит, но так и не осознали, что увиденная ими рыжая красотка – ее настоящая внешность.

Клан, назначивший награду

Тореадоры согласны почти на все, чтобы поймать Даню, и готовы дать высочайшую награду за нее. Малкавиан, напротив, это так развеселило, что они хотят устроить ей до суда шикарную встречу. Прочие кланы попросту хотят вернуть украденное ей имущество. Чувствуется, что вся Камарилья пребывает в тихом восторге от Дани. Если ее поймают, многие будут разочарованы. Такие настроения могут привести даже к тому, что Дане помогут сбежать при условии, что личность помощника останется в тайне.

Алексия Сорокина

Клан: Равнос
Псевдоним: Даня (и не только)
Натура: Жигало
Маска: Шут
Поколение: 6
Видимый возраст: 21
Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 7, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Обаяние 7, Манипулирование 7, Внешность 6
Ментальные атрибуты: Восприятие 6, Интеллект 6, Сообразительность 6
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 5, Храбрость 4
Таланты: Актерство 4, Бдительность 4, Атлетика 3, Драка 2, Уворот 3, Эмпатия 2, Интрига 2, Подражание 4, Просмотр 3, Поиск 3, Лидерство 2, Знание улиц 5
Навыки: Акробатика 6, Изменение тела 5, Взяточничетво 4, Альпинизм 4, Гуляка 3, Танец 2, Личина 7, Вождение 2, Этикет 5, Побег 6, Уговоры 5, Подделка 3, Огнестрельное оружие 2, Азартная игра 3, Взлом 6, Маскарад 3, Исполнение 3, Карманник 4, Полицейская процедура 4, Безопасность 5
Познания: История искусств 3, Компьютер 6, Криминология 5, Криптография 4, Электроника 4, Экспертиза 4, Правоведение 2, Лингвистика 4, Металлургия 2, Театр 3
Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 5, Химерия 6, Доминирование 3, Стойкость 2, Затемнение 6, Присутствие 5, Превращение 5, Смертоносность 1, Изменчивость 2
Дополнения: Союзники 4, Контакты 7, Ресурсы 6
Человечность: 6
Сила воли: 8
Описание. Алексия – роскошная женщина с особым чувством юмора. Настоящая ее внешность – стройная мускулистая рыжеволосая красавица со сверкающими зелеными глазами. Она хорошо

одевается, избегая уличной моды, и часто притворяется знаменитостью, меняя имидж и используя сверхъестественные способности. Чаще всего она притворяется Мэрилин Монро.
Цитата: Не надо скромничать! Это было неплохо с твоей стороны.
Советы по отыгрышу: льстите и флиртуйте – и то, и другое никому не вредит, но часто приводит к желаемому. У всех, кто с вами повстречался, должно остаться чувство, что они вас заинтересовали и могли бы стать вашими друзьями. Жизнь и не-жизнь созданы для развлечения.
Убежище: собственные дома и поместья.
Влияние: компьютеры обеспечили Дане ошеломительное влияние – она умелый хакер. Кроме того, она мультимиллионер: ее «коллекция» стоит несколько миллиардов.
Примечание: 6 точек в Химерии позволяют Дане поддерживать существование своих иллюзий в свое отсутствие. 6 точек в Затемнении делают ее ауру бледно-розовой.
Слухи: Мэрилин Монро жива – это вы (ложь), Джейн Мэнсфилд жива – это вы (ложь), вам нравится дразнить Тореадоров (правда), Элвис Пресли жив – это вы (ложь).

Жермен

Если до последнего дня будешь полон правды,
То будут изначальное свершение и благоприятная стойкость.
Раскаяние исчезнет.
И Цзин, гексаграмма №49: смена

Жизнь

Когда Луи XVI, глупый и недалекий человек, взошел на трон в 1774 г., он был абсолютно не готов к правлению Францией во время финансового кризиса. По этой причине двор раскололся, а Тореадоры сохраняли status quo. Вампирам не понравились реформы министра Тюрго, потому они заставили Луи уволить его в 1776 г.

Жермен, фанатичный последователь Тюрго, стал презирать монарха и возжелал мести, по этой причине связавшись с группой молодых мужчин и женщин, разделявших те же идеи. Они называли себя жирондистами и посвятили свою жизнь свержению короля. О том, что они гули, Жермен не знал.

В то время, как Франция тратила свои ресурсы, ввязавшись в Американскую революцию, Жермен с товарищами не давали покоя церкви и аристократии. Жермен отдал всего себя, свою плоть и душу, мечте о революции во Франции. В течение следующих 5 лет юный Жермен видел, как его товарищи пользуются сверхъестественными способностями. Он был озадачен, но вскоре увидел, насколько полезны могут быть эти способности. Долгие годы он постоянно уговаривал гулей обучить его своим секретам, но лидер жирондистов постоянно отказывал, оставляя Жермена в гневе.

В конце концов, под покровом ночи они провели его через французскую границу, чтобы встретиться со своим хозяином Критием в монастыре близ швейцарской деревни Орбах.

Пока Жермен ругал французское правительство, Критий молча слушал его, погрузившись в свои мысли. Жермен видел, что его доводы никому не интересны. Когда же Жермен попросил сделать его гулем, Критий сразу же отказал ему под предлогом того, что Жермену уготовлена другая судьба. Обманутый и обозленный, Жермен с товарищами вернулся во Францию.

Франция расточала свою казну и наконец обанкротилась. В мае 1789 г. были созваны Генеральные штаты, куда вошли представители низшего духовенства и немногие дворяне. Они свергли короля и 14 июня объявили себя национальной ассамблеей. Утрата монархом престижа пред лицом национальной ассамблеи взволновала Жермена, и он удвоил свои усилия.

Гули обеспечивали ему прикрытие. Тореадоры стали упорнее подавлять диссидентов, мешая им обнаруживать вампирское влияние. Несмотря на приказы жирондистов не высовываться, Жермен в одиночку ходил в разведку, постоянно пытаясь найти способы стать полезнее своим сверхъестественным товарищам.

Во время одной из таких вылазок ему посчастливилось встретиться с графиней д’Адемар, очарованной красотой и наглостью Жермена. Он счел это отличной возможностью добыть информацию для революционеров, особенно после того, как узнал, что графиня – близкая подруга королевы Марии Антуанетты. Но он не знал того, что графиня получила Становление от Мадам Жиль[10], которая поддерживала революцию во Франции по каким-то своим причинам. Поначалу графиня не пыталась ничего узнать о Жермене – он для нее был всего лишь смертным жуликом, игрушкой из среднего класса. Вскоре она узнала о его связи с революционерами и стала использовать его по поручению своей госпожи. Направляя его, она помогала Бруха быть на шаг впереди Тореадоров.

Жермен продолжал вести двойную жизнь революционера и любовника аристократки, а социальная напряженность тем временем росла. Мария Антуанетта, не сдерживаемая своим слабохарактерным мужем, принялась реализовывать контрреволюционный план, подсказанный графиней. Жермен в новом революционном порыве передал Бруха данные о том, как можно воспользоваться недосмотром королевы.

Первый ход Бруха сделали в октябре 1789 г., организовав массовое шествие граждан к Версальскому дворцу. Тореадоры препятствовали попыткам убить короля, осознавшего наконец силу анархистов. Шествие вынудило королевскую семью перебраться во дворец в Тюильри в центре Парижа, и Тореадоры запаниковали. В 1791 г. они попытались выкрасть короля и королеву из Парижа.

Бруха взяли след короля и поймали его. Его побег был представлен как доказательство государственной измены. Его вынудили принять конституцию 1791 г., сделавшую его номинальным правителем без полномочий. Наконец, в сентябре монархия была упразднена. Король прожил еще

---

[10] Мадам Жиль в те годы еще не была юстициарием Тореадоров. Более того, она была анархом и одним из самых грозных диаболистов Франции, сражаясь и уничтожая как камарильцев, так и шабашитов. Не удивительно, что она поддерживала революционеров. Зато потом, когда полетели головы, Мадам Жиль спешно сменила политическую ориентацию, став слугой Вийона, князя Парижа, откуда она постепенно поднималась по ступеням иерархии Камарильи. Естественно, анархистское прошлое ее компрометирует, потому своих тогдашних соратников она убрала чужими руками еще в годы революции, а Жермен остался не-жив и, таким образом, является опасным свидетелем.

несколько месяцев, прежде чем оставить свою голову на гильотине. Французские старейшины подались в бега.
Графине пришлось скрывать свою роль в произошедших событиях, и она немедленно призвала к охоте на Жермена.
Сперва Жермен скрывался у гулей Крития, но те вскоре занялись преследованием своих революционных целей. Когда их политическое влияние возросло, они позабыли о Жермене, оставив его на растерзание врагам, которых он нажил среди Тореадоров. Жермен погиб бы, если бы не его сообразительность. Он ухитрился дожить до октября 1792 г., но его враги почти настигли его. И вот после гильотинирования Марии Антуанетты вернулся Критий.

Не-жизнь

Отправляясь в Новый свет, Критий дал Жермену Становление, и неонат понял, что наконец получил свою награду. Критий не стал развенчивать это заблуждение – он втайне направлял Жермена с той ночи в Швейцарии. Он разглядел в юноше удобное орудие в борьбе против д'Адемар, но не стал делать его гулем, потому что это было бы слишком очевидно. Обучив неоната Дисциплинам, Критий пожелал ему хорошей охоты и отбыл в Америку.
Жермен наслаждался новыми силами. Это была награда, которую он полностью заслужил. В послереволюционные дни он охотился в Париже. Жермен чувствовал мрачное удовлетворение, когда жирондистов уничтожили их соперники – якобинцы, которых по крайней мере частично контролировал Шабаш. Они устраняли всех подозреваемых в контрреволюционной деятельности. Эпоха террора уничтожила последних противников демократии во Франции, но Бруха уже не имели здесь власти.
Жермен прекратил волноваться по поводу графини, решив, что она покинула страну. Слишком много дел было в Эпоху террора, слишком многих монархистов нужно было вывести на чистую воду. Однако графиня не забыла Жермена и встретилась с ним в парке во время ночной грозы в 1793 г.
Графиня д'Адемар напала на него со всей своей яростью. Жермен был ошеломлен ее разрушительной мощью. Раненый, он бежал, а графиня гналась за ним по улицам. Если бы не гули Крития, Жермен бы встретил свою окончательную смерть. Критий поведал своим гулям, что Жермен стал вампиром, а затем лишил их своей крови. Жермен должен был стать их новым домитором, а они обеспечили бы ему дополнительное могущество. Они уже были слабы, когда обнаружили раненого Жермена и графиню. Им нечего было терять, и они напали на Тореадора. Своими жизнями гули выиграли Жермену время для побега. Д'Адемар убила их практически без усилий, но ее страшил близкий рассвет. Она вернулась в свое убежище, намереваясь продолжить преследование ночью, а Жермен зарылся в куче мусора.
Остальные Тореадоры помешали графине настигнуть противника. Они недоумевали, как Бруха удалось перехитрить самых блестящих политиков Камарильи, и поняли, что в клане есть предатель. Графиня оказалась в пучине политического каннибализма, охватившего клан. Ей понадобился весь имеющийся опыт, чтобы отвести от себя подозрения. Жермен смог сбежать, но графиня д'Адемар решила преследовать его независимо от того, сколько времени это займет.

Цель

Жермен отправился в Новый свет за своим сиром, но не смог найти его. Критий никогда не сообщал потомкам своего имени, и Жермен знал лишь то, что его сир уехал в Америку. Кроме того, Жермен помнит его лицо и хочет отомстить Критию за свое поражение от рук д'Адемар. Он ищет по всем городам Северной Америки в поисках сира, о котором знает, что тот является старейшиной-Бруха. Он понимает, что убийство сира потребует осторожности. Он уже прождал две сотни лет, так что не торопится.
Жермен презирает Камарилью. В его понимании они похожи на парижских Тореадоров: вампиры с привилегиями, желающие править остальными. По этой причине он при любой возможности присоединяется к анархам, при этом скрывая свою личность. Он знает, что Камарилья ищет его, но ему невдомек, что в Красный список его вписала Мадам Жиль, нынешний юстициарий Тореадоров.

Натура

Жермен – мятежник до мозга костей, презирающий любую власть, даже иерархию внутри сообщества анархов. Он помнит, как его «друзья»-гули отвергли его, и позабыл о том, что они погибли, спасая его. В Жермене живы воспоминания о богатстве французского дофина и его знати, и он замечает у Камарильи те же черты, только тщательнее скрываемые и более глобальные. Несмотря на это Жермен чтит Маскарад как основу выживания вампиров, особенно себя самого. Он не нарушит Маскарад, если только это не принесет ему победу над Камарильей. Жермен не заводит друзей, и его госпожа тут ни при чем – он попросту чужд товарищества.

Образ действий

Как и любая анафема, Жермен постоянно переезжает, поддерживая контакт исключительно с анархами. Он не сообщает им свое имя, но подозревает, что Бруха знают о том, кто он на самом деле. В большинстве своем Бруха не задают вопросов, тем более наличие соклановца в Красном

списке они считают агрессией в адрес всего клана. Особенно с учетом того, что поиск ведут Тореадоры.
Посвятив себя идее, Жермен будет следовать ей вечно. Не отказываясь работать с Шабашем, он тем не менее не дает себя завербовать. Он понимает и даже высоко оценивает некоторые идеалы шабашитов, но не хочет идти к ним в подчинение. Он считает Шабаш временным проявлением вампирской революции, которое будет распущено сразу же после свержения Камарильи. Жермену плевать на слухи о Геенне – концепции и Геенны, и Голконды он считает не более чем камарильской пропагандой.

Преступления

Жермен стал анафемой только лишь из-за того, что по невезучести обрел врага, ставшего юстициарием. Он анарх, но в Красный список его внести необоснованно.
Критий знает о том, кто такой Жермен, и помогает ему быть на шаг вперед преследователей.
Графиня, сама лишившаяся милости Мадам Жиль, хочет его смерти – не для того, чтобы услужить Мадам, а лишь для сокрытия своего участия в революции. Она понимает, что Тореадоры ее не простят. Ей удалось свалить свою вину на Тореадоров, не имеющих влияния, но Жермен все еще жив. Его необходимо заставить замолчать.
Жермен нужен Шабашу. Они ждут, когда он совершит ошибку и попадет в их руки. Они верят, что из Жермена выйдет отличный шабашит и что он нуждается лишь в правильном руководстве.

Клан, назначивший награду

Награду за Жермена назначили Тореадоры, но их юстициарий не очень-то старается выследить его. Однако она сохраняет за ним место в Списке и поощряет тех, кто охотится на него.

Жермен[11]

Клан: Бруха
Псевдоним: граф Жермен
Сир: Критий
Натура: Фанатик
Маска: Мечтатель
Поколение: 6
Видимый возраст: около 25
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 6, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Обаяние 7, Манипулирование 4, Внешность 4
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 5
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 5
Таланты: Актерство 2, Атлетика 1, Дипломатия 2, Уворот 5, Эмпатия 3, Запугивание 2, Интрига 1, Лидерство 3, Поэтическая экспрессия 1, Обольщение 2, Знание улиц 4, Хитрость 2
Навыки: Акробатика 2, Гуляка 5, Альпинизм 2, Танец 2, Дебаты 3, Личина 2, Этикет 5, Уговоры 7, Огнестрельное оружие 2, Чтение по губам 2, Маскарад 3, Ораторское искусство 1, Маскировка 4
Познания: Бюрократия 2, История 2, Языки 2, Философия 2, Политика 4
Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 6, Доминирование 2, Стойкость 6, Затемнение 3, Могущество 4, Присутствие 6
Дополнения: Союзники 2, Контакты 3, Ресурсы 3
Человечность: 5
Сила воли: 7
Описание. Мужчина средней скромной внешности, почти всегда голый по пояс и в татуировках.
Цитата: «Слышь, придурок! Если бы мне было интересно, о чем ты думаешь, я бы тебя спросил».
Советы по отыгрышу: вы строите из себя агрессора только ради того, чтобы повеселиться. На деле вы специально ищете подвох в чьих-либо невинных словах, чтобы спровоцировать ссору.
Убежище: везде.
Влияние: незначительное среди анархов.
Примечание: 6 точек в Присутствии позволяют Жермену приводить окружающих в бешенство.

[11] В Мире тьмы это тот самый граф Сен-Жермен – дипломат, путешественник, алхимик и оккультист.

Тарик

Сладко нам смотреть на кару злодея и увидеть смерть врага.
Эврипид. «Геракл»

Жизнь

Седьмой крестовый поход подступил к сарацинскому городу Мансура, и бедуинский воин Тарик стоял на его защите. Тарик следовал учениям Али, дяди Магомета, который уверял солдата в том, что он воскреснет в новом лучшем теле, если погибнет на службе у своего повелителя. После обучения у Али Тарик посвятил себя служению Старцу горы. Его семилетняя служба завершилась обороной Мансуры.

В бою Тарик не носил доспехов и не боялся умереть, служа своему повелителю. Он верил в то, что не умрет раньше дня, назначенного свыше. Он командовал тремя тысячами братьев, удерживая город от натиска христиан. Держа в руках копье и меч, он ждал приближения рыцарей.

Битва была долгой и свирепой. Сарацины и бедуины ошеломили войска христианских королей и их союзников, тамплиеров и госпитальеров. Когда удар в литавры объявил о начале атаки, Тарик метнул дротик, пронзив единственный глаз магистра тамплиеров и отправив кричащего воина к Господу.

Тюркская кавалерия сошлась в бою с христианской пехотой, которая смогла наконец-то прорвать ряды мусульман. Град арбалетных болтов с другого берега реки захлестнул Тарика, оставив его лежать на земле, истекая кровью.

Ночью он очнулся в горячке. Христиане взяли город. Он ослаб и смутно ощущал приближение смерти. Госпитальер заметил идущего Тарика и отвел его к столбам, к которым были привязаны остальные воины, ожидая суда. Крестоносец вынул арбалетные болты из его ноги и живота, но даже не попытался остановить кровотечение.

Тарика допрашивали и пытали. В свою очередь, он высмеивал их трусливую привычку носить доспехи. Крестоносцы боялись смерти, а Тарик был неуязвим до назначенного дня. Еще он дразнил их тем, что сразил магистра тамплиеров. В ярости они отрезали ему язык.

Вновь очнувшись на пороге смерти, Тарик увидел стоящего перед ним бедуина. Стражники проходили мимо, не замечая незнакомца, хотя он не прятался от них. Вокруг незнакомца гибла трава, становясь бурой и сухой около его ног. Его одежда была черной и несла символику Старца горы. Тарик понял, что это один из весьма высокопоставленных слуг его повелителя, и попытался встать на колени, несмотря на то, что был связан. Незнакомец от удовольствия прищурил свои темные глаза. Его лицо было темным, как красное дерево.

Незнакомец поведал Тарику о том, что видел, как тот сразил магистра тамплиеров. По его словам магистр был слугой некой Камарильи. Кроме того, он сообщил, что Тарик хорошо служил Старцу горы в течение семи лет и заслужил семилетнюю инициацию в качестве фидаи нового клана. Тарик впал в экстаз от укуса и ощутил, как его жизнь перетекает в горло нового хозяина. Но кровь незнакомца вернула его, не дав умереть. Как и обещал Али, душа Тарика вернулась в новое лучшее тело, которое теперь принадлежало ему навечно.[12]

Не-жизнь

Тарик был восхищен цитаделью, которую называли Орлиным гнездом. В течение семи лет его верность клану и его бессмертным интересам росла, а интерес к крестоносцам сходил на нет. Он встретился со Старцем горы, которого боялся и боготворил. Ему больше не нужен был гашиш, чтобы почувствовать себя неуязвимым и бесстрашным – кровь древних искателей Единственного дала ему постоянное чувство всемогущества. Он прилежно служил в течение следующих семи лет, выполняя все поручения и с восторгом узнавая все больше о Каине и спасении клана.

Тарик, немой и мрачный, почтительный и послушный, быстро сделал карьеру среди Ассамитов. Умение добывать витэ принесло ему почет и уважение. После инициации он остался в Аламуте. Его назначили силсила, жрецом-хранителем крови. Завороженный вампирской мифологией, особенно в отношении Единственного, Тарик углубился в книги и древние документы. Будучи назначенным добывать кровь для клана, Тарик посвящал свободное время расширению своих знаний.

В те времена, когда инквизиция действовала в полную силу, Тарик обзавелся пугающей репутацией диаболиста. За служение клану он был вознагражден снижением своего поколения. Порча, вошедшая в него в момент Становления, повлияла на его восприятие духовной природы. Он чувствует, что потерпел неудачу на пути к Единственному, поэтому удвоил свои усилия по служению Старцу горы. Он поклялся, что ни один враг не скроется от него.

К середине XIII в. дела у Ассамитов шли хорошо. Инквизиция, столкновение между анархами и старейшинами, появление Шабаша – все это делало вампиров по всему миру уязвимыми перед Ассамитами, шедшими к возвышению посредством диаблери. Тарик стал ангелом смерти, приносящим своим аламутским хозяевам могущественную кровь. Он участвовал в убийстве патриарха Ласомбра и других важных представителей этого клана.

В разгаре движения анархов возникла Камарилья, и Ассамитам пришлось привыкнуть к тому, что время хорошей охоты закончилось. Семь объединенных кланов объявили Кровавую охоту на

---

[12] Согласно Children of the Night Тарик получил становление в 1250 г., что согласуется с годом неудачной осады Эль-Мансуры.

Ассамитов. Камарилья не обращала внимания на потери. Через семь лет им почти удалось найти Орлиное гнездо, и старейшины Ассамитов отправили послов в Камарилью, чтобы заключить мир. Попытавшись вернуться в Аламут, Тарик обнаружил, что силсила преградили ему путь. Они торжественно сообщили ему о произошедшем и поведали, что наградой за верную службу станет изгнание из цитадели. Ему пришлось взять на себя всю ответственность за диаблери, совершенные кланом в отношении остальных. Его верность стала причиной того, что клан решил взвалить на него свою вину.
Неспособный возразить Тарик согласился с решением силсила. Однако они не позволили ему нести это бремя в одиночку. Вернувшись в Аламут, они подчинили себе духа, обязав его защищать и оберегать Тарика. Силсила были обязаны доложить о Тарике старейшинам клана, поэтому ему пришлось бежать. Ассасины должны были доставить Тарика на суд Камарильи, но они вернулись без него, сообщив, что тот скрылся в пустыне.

Цель

До сегодняшнего дня Тарик смог избежать Кровавой охоты. Его дух-хранитель сообщает ему обо всем, что творится вокруг. Тарик пользуется спиритическим чутьем и за века он поднаторел в этом умении.
Тарик не держит обиды на свой клан. Он понимает, что его потеря стала победой для Ассамитов. Единственное, что он знает, это то, что он должен убивать. Он по-прежнему ищет сближения с Каином и продолжает заниматься диаблери. Т. к. он не участвовал в ритуале, делающем вампирскую кровь ядом для Ассамитов, то все еще может охотиться на сородичей ради витэ. Он смотрит свысока на Ассамитов-отступников Шабаша, но не нападает на них.

Натура

Из всех анафем Тарик меньше всех виноват в том, в чем его обвиняют, но он также является и одним из самых опасных преступников. Камарилья распространяет множество слухов о нем, большинство из которых – откровенная ложь, которую терпит его клан. Он отринул эмоции и тратит весь свой пыл на достижение духовной целостности. Он – хладнокровный и аккуратный убийца, с помощью которого бесчестные члены Камарильи и Шабаша избавляются от своих заклятых врагов. Его услуги всегда ценились высоко.
Он никому не доверяет, и ни воззвания, ни мольбы не могут заставить его свернуть с пути разрушения.

Образ действий

Тарик движется подобно тени. То, что он называет своим «внешним духом», сопровождает его, выявляя любую угрозу. Его практически невозможно застать врасплох. Он путешествует повсюду, чтобы обезопасить себя или выполнить контракт, и питается только другими вампирами. Тарик начал догадываться, что клан тайно помогает ему, но продолжает держаться в абсолютном одиночестве. Он вернется к клану только в случае открытой войны против Камарильи.

Преступления

Ассамиты сообщили Камарилье, что Тарик убил нескольких старейшин клана во время побега из Аламута. Это чистейшей воды ложь, но она служит сразу нескольким целям. Во-первых, это заставляет Камарилью бояться Тарика, что дает ему преимущество. Во-вторых, это дает возможность убедить Камарилью в том, что Ассамиты охотятся на Тарика, чего они делать не станут даже в случае заключения контракта на него. Деяния Тарика не пятнают честь Ассамитов. Они будут всячески защищать его, до тех пор пока их помощь не станет очевидной. Ассасины намерены лгать своим старейшинам о местонахождении Тарика и не расскажут, если вдруг встретят его.
Ассамитам, которых необходимо поставить на место, навязывают контракт с Камарильей на убийство Тарика – это гарантированный провал, бьющий по репутации вампира. Те, кто лишился доверия Старца горы, попросту не вернутся с охоты.
Некоторые старейшины Ассамитов, которые помнят жертву Тарика, убивают представителей других кланов и присылают их черепа юстициариям. Камарилья приписывает эти преступления Тарику, но на самом деле так Ассамиты убирают своих личных врагов внутри секты. Будучи в изгнании, Тарик по-прежнему служит клану.

Клан, назначивший награду

Бруха помнят, на какие жертвы пришлось идти, чтобы Ассамиты не задавили Восстание анархов на корню еще до заключения Торнского соглашения. Поимка Тарика представляется им возможностью утереть нос остальным камарильцам. Тарик находится в Красном списке очень долго, уступая в этом только Кеминтири. То, что он до сих пор избежал поимки, является великим позором для Камарильи. Каждый клан предложил свою награду, но по истечении определенного срока должен был уступить это право – теперь оно принадлежит Бруха.
Ассамиты-отступники считают Тарика одним из своих, но не знают, насколько верен им он будет. Тем не менее они пытаются завербовать его, осознавая его потенциальную ценность для Черной руки.

Тарик[13]

Клан: Ассамит
Псевдоним: Немой
Сир: Бакр
Натура: Мечтатель
Маска: Браво
Поколение: 5
Видимый возраст: чуть больше 30
Физические атрибуты: Сила 7, Ловкость 8, Выносливость 6
Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 5, Внешность 5
Умственные атрибуты: Восприятие 7, Интеллект 6, Сообразительность 8
Добродетели: Убежденность 2, Самоконтроль 5,Храбрость 6
Таланты: Бдительность 7, Атлетика 6, Драка 8, Уклонение 6, Эмпатия 2, Запугивание 4, Мимикрия 3, Просмотр 6, Поиск 3
Навыки: Акробатика 3, Альпинизм 5, Взрывчатка 3, Маскировка 6, Вождение 2, Побег 3, Быстрый стрелок 4, Огнестрельное оружие 6, Медитация 5, Ближний бой 8, Безопасность 6, Скрытность 7, Выживание 3, Плавание 2, Ловушки 6
Познания: Алхимия 2, Антропология 1, Архитектура 2, Астрономия 2, Химия 3, Криптография 2, Электроника 2, География 2, Расследование 2, Знание вампиров 2, Правоведенье 2, Лингвистика 2, Литература 2, Математика 1, Медицина 2, Оккультизм 5, Философия 3, Психология 3, Теология 3
Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 3, Стойкость 4, Затемнение 6, Могущество 3, Превращение 5, Смертоносность 8, Висцератика 3[14]
Человечность: 5[15]
Сила воли: 8
Описание. Чернокожий светлоглазый мужчина с запоминающейся внешностью. Как правило, Тарик является своим противникам перед схваткой, действуя с профессиональным спокойствием.
Цитата: (у Тарика нет языка).
Советы по отыгрышу: слушайте, что говорят другие, и решайте, нападать или уходить. Сделайте заинтересованный вид, если ожидается что-то интересное про Ассамитов.
Убежище: ночлежки для бездомных.
Влияние: никакого.

---

[13] Согласно Children of the Night в 1995 году, после полутысячи лет преследования Тарика удалось-таки поймать. Сделали это Тремеры-отступники, чтобы завербовать анафему и тем самым упрочить свое положение в Шабаше. Сперва они нейтрализовали духа-хранителя Тарика посредством тауматургического Пути управления духами, затем с большими потерями пленили самого Тарика. Уговоры и пытки не дали ничего, и раздосадованные Тремеры провели над Тариком ритуал Затухания яркого пламени, повысив его поколение до 13, и выбросили на камарильской территории. Тем не менее Тарик продолжил убивать вампиров, которые попросту отказывались сопротивляться, зная о его репутации. Однако Тарик прекратил совершать диаблери над своими жертвами.
Узнав о произошедшем, Джухах, серафим Черной руки, смог завербовать Тарика и сделал его доминионом, дав в подчинение целую колонну Черной Руки. Вербовка Тарика усилила положение Джухаха в секте, однако в 2000 г. анафема догадался, что его используют, убил Джухаха и исчез (скорее всего, убит Ур-Шульги).
.

[14] После повышения поколения Тарик стал ощутимо слабее. Вот его расписка из Children of the Night.
Поколение: 13
Видимый возраст: около 40
Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 5, Внешность 5
Умственные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 5, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 5, Атлетика 5, Драка 5, Уклонение 5, Эмпатия 2, Запугивание 4, Мимикрия 3
Навыки: Акробатика 3, Взрывчатка 3, Маскировка 5, Этикет 5, Вождение 2, Огнестрельное оружие 5, Ближний бой 5, Безопасность 5, Скрытность 5, Выживание 3
Познания: Академическая знания 5, Криптография 2, Правоведенье 2, Лингвистика 2, Оккультизм 5
Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 3, Стойкость 4, Затемнение 5, Могущество 3, Смертоносность 5, Висцератика 3
Дополнения: Союзники 5, Членство в Черной Руке 3
Добродетели: Убежденность 2, Самоконтроль 3,Храбрость 5
Мораль: Путь крови 1
Сила воли: 3

[15] Как-то странно для матерого диаболиста. Думаю, что имелся в виду все-таки Путь крови.

Примечание: 6 точек в Затемнении позволяют Тарику не бояться телепатии любого типа. 8 точек в Смертоностности позволяют снижать умственные атрибуты жертвы, выпивать кровь прикосновением и получать все воспоминания жертвы при диаблери.
Слухи: вы мстите своим собратьям (ложь), вы охотитесь на сородичей ради забавы и отправляете головы жертв их кланам (ложь), вы выдавали себя за женщину (правда), у вас есть сверхъестественное чутье опасности (правда).

Валериус Майор

Кроме бессмертия, они отличались еще и поглощенностью своими мыслями. Каждый из них представлял собой отдельную силу – ни о чем не спрашивая и не интересуясь природой собственного существования, действуя вслепую и свирепо, они шли к исполнению своей воли.
Бернард Нокс в предисловии к переводу «Илиады» Робертом Фаглзом

Жизнь

Юный солдат Валериус служил в одном из 19 легионов, капитулировавших перед Агриппой в морском сражении при Акциуме в 31 г. до н. э. Рим больше не мог смириться с влиянием Клеопатры на Марка Антония, и обреченные любовники, потерпев поражение, бежали в Александрию, чтобы покончить с собой. А Валериус, простой солдат, был вынужден сражаться против своих соотечественников, за что был признан изменником и доставлен в Вечный город в кандалах.

Затем последовало сумасшедшее и жестокое празднество. Валериус и многие его товарищи были немедленно отправлены на арену, чтобы утолить кровожадность толпы. Валериус оказался везучим и умелым и смог продержаться в живых достаточно долго, чтобы понравиться зрителям. Руководство арены решило отправить его в гладиаторскую школу в Геркулануме на обучение.

У Валериуса изначально не было воинской храбрости, и гладиаторская школа ничего не изменила. Он был молод, а его глаза отличались по цвету друг от друга – голубой и карий. Это сочли знаком покровительства Януса, бога дверей, храмы которого запирались во время мира. Это позволило ему заслужить благосклонность тренеров. Уподобившись богу Меркурию, он доводил свое тело до совершенства, делая все необходимое, чтобы избежать боев. Ему и предназначалось быть Меркурием Колизея, и эта работа заключалась отнюдь не в подражании богу. Он должен был раскаленным железом касаться тел павших гладиаторов, дабы проверить, живы ли они. В отношении тех, кто реагировал на железо, он решал, можно ли их еще вылечить для участия в последующих боях или же лучше передать их своему напарнику Харону, который молотом разбивал черепа безнадежных.

Он выполнял свою работу в течение нескольких лет, и крики толпы постоянно звучали в его ушах. Иногда ему казалось, что он и в самом деле Меркурий, который ходит среди павших и отбирает души, чтобы переправить их через реку Стикс. Эта работа идеально соответствовала его характеру. Колизей был его личным Олимпом, где он мог восхищенно наблюдать за битвами титанов под крики толпы. Он чувствовал себя богом игры.

Долгое время он не знал никаких проблем, пока его необычная внешность не привлекла внимание богатого аристократа, выкупившего его. Имение, куда его забрали, находилось на склоне одного из семи холмов. Его новый хозяин Варро был замкнут и поклонялся Матери-земле Церере, Диспатеру и прочим богам подземного мира. Он оказался членом Ордена Гермеса и обучал Валериуса магии, втайне подготавливая его к ритуалу вызова демона Нубаруса.

Валериус проявил себя как прилежный ученик, жадный до божественной магии. За короткое время он достиг совершенства в искусстве, которому его обучили. Он все еще скучал по аренам, где мог жить наедине со своими темными фантазиями. В Колизее он чувствовал себя как будто в островке спокойствия посреди кричащего кровожадного урагана человеческих существ. Здесь, посреди ночи, его нагое тело стало алтарем для Варро – маг использовал его, чтобы утолить свою страсть, и произносил слова, от которых у Валериуса кружилась голова. Хоть маг и был охвачен желанием, его прикосновения были холодны – уже несколько часов они терзали Валериуса, как голодное пламя. Магические слова, произносимые Варро, висели в воздухе – Валериус чувствовал их силу. Его учитель становился все более зловещим. Валериус ходил по дому, как тень из подземного мира, и постоянно чувствовал прикосновения Варро, даже когда мага не было рядом. Что-то темное и жутко голодное таилось в тени богов, которых он знал с детства. Поначалу страх мешал ему сопротивляться, а теперь у него не хватало силы воли, чтобы возражать. В ночь жертвоприношения он закрыл глаза и отдался насильнику, ожидая смерти.

Если бы маг не допустил ошибку во время ритуала, к которому готовил парня, Валериуса бы настигла смерть – или что-то похуже. Но Нубарус появился еще до того, как Варро закончил заклинание. Маг закричал от ужаса и кинулся бежать, бросив жертвенный нож. Нубарус улыбался, а от его дыхания трескались каменные колонны.

Когда взбешенный демон разрушил наложенные Варро оковы, он уничтожил все живое в имении. Рабы, животные и растения в саду были охвачены холодным черным пламенем. Валериус пытался попросить пощады, пав ниц перед демоном, но Нубарус зарычал, заставив его замолчать. Страх парализовал Валериуса, и он ждал, когда зубы вонзятся в его плоть.

Нубарус со злобным восторгом отразил попытку Варро совладать с ним. Он вырвал жизнь из тела мага и с улыбкой коснулся закрытых глаз Валериуса. Валериус погрузился в глубокий сон, а демон со своей добычей исчез.

Валериус проснулся через несколько веков, откопавшись из-под руин мавзолея, куда его погребли римляне, сочтя жертвой пожара в доме Варро. Сон не стер его воспоминаний, и Валериус, радостный оттого, что остался жив, отправился странствовать по Европе XVII в. Он зарабатывал на жизнь магией, и Тремеры нашли его.

Не-жизнь

Клан предложил ему деньги и жилье, а затем пригласил учиться в орлеанскую капеллу. Он обучался в течение следующих десяти лет, став лучшим из магов Западной Европы, кроме Гримгрота – советника, который отвечал за регион. Тремеры дали Валериусу очень много, но он был для них гораздо более ценен. Внутренний круг нуждался в Валериусе и ключевых компонентах ритуала, разработанного Варро для того, чтобы украсть силу Нубаруса. Но Внутренний круг не осознавал того, что Валериус должен был стать вместилищем для демона и потому был опасен.
Валериус был уважаемым членом дома Тремер долгие века, и хотя он порой поступал вразрез с правилами, остальные маги терпели это. Когда Тремер решил дать ему повышение, Валериус был только рад вернуться в большой мир. Он считал, что владеет всеми необходимыми знаниями для участия в Совете, и был взбешен, когда его соперник Гримгрот занял пустующее место во Внутреннем круге. Кроме того, его волновали перемены настроений в Европе и беспокоило ослабление магии.
Выполняя поручения клана, Валериус разъезжал по обителям, инструктируя и наказывая соклановцев. Его верность обеспечивалась властью над другими. Он продолжал служить клану до конца XVII в. с завидной верностью, пока его прошлое не настигло его.
Из инфернальных миров – фактически из пасти пожравшего его чудовища – вернулся Варро. Он вселился в спящего Валериуса и закрепился внутри того семени порчи, которое внедрил в душу парня много лет назад. Паразит подменил собой настоящую личность, и после захода солнца Варро уже смотрел на мир разными глазами Валериуса.
Сам Тремер почуял подмену и отправил членов Внутреннего круга за Валериусом. Им надлежало выяснить намерения и силу существа внутри Валериуса и уничтожить его при необходимости. Тремер втайне хотел завладеть тайнами инфернальных миров.
В свою очередь, Варро получил доступ к знаниям и памяти жертвы и смог преодолеть Узы крови Тремеров, переметнувшись к Тремерам-отступникам Шабаша[16]. Посланные Тремерами охотники так и не вернулись.

Цель

Варро называет себя «Майор», т. е. «старший». Он был шабашитом, пока не выяснилось, что он идет по Пути откровений зла. Он в буквальном смысле прошел через ад и вернулся, будучи одним из самых сильных пособников Нубаруса. Шабаш пытался уничтожить его, но не смог справиться с мощью Темной тауматургии и Демонических даров.
Варро был уверен в том, что личность Валериуса стерта, но некоторые изменения в нем самом дали ему понять, что что-то пошло не так.
В настоящее время Майор планирует собрать всех анафем под знаменем своего инфернального хозяина. Для этого он заключил сделку с Кеминтири – той, из-за кого и был создан Красный список. В обмен на информацию он снабдил ее зельем жизни по шабашитскому рецепту. Учитывая тот факт, что он был изгнан из секты, достать зелье не представлялось возможным, поэтому он придал нужную ауру фальшивке посредством тремерской магии. Однако никакой информации он не получил, потому считает, что Кеминтири предала его, но на самом деле ее письмо перехватил камарильский архонт. Варро все еще мечтает соблазнить Сетитку встать на Путь откровений зла. Кроме того, он жаждет уничтожения камарильских Тремеров, его главных противников в сфере магии. Он выставил напоказ свой конфликт с Тремерами в надежде посеять в Камарилье страх и недоверие по отношению к клану, но не достиг своей цели. Даже в нынешние времена он продолжает публично осуждать Тремеров, хотя никогда не был причастен к секретам клана (или его основателя). Хоть он угрожает раскрыть магам тремерские секреты, но не знает ничего о современных Традициях и не горит желанием оказаться в их руках.

Натура

Майор сам до сих пор не понимает, что творится у него в голове. Варро занял тело вампира-Тремера, и его личность одержала верх. Но разум и опыт Валериуса не исчезли, а смешались с личностью Варро, сформировав что-то новое. Самым неожиданным стало укрепление совести Майора – ему пришлось бороться с собственным чувством вины, чтобы претворить в жизнь многие из своих текущих планов. Часть его (Валериус) презирает инфернальные силы, которым служит, поэтому его верность становится все менее крепкой. Из-за этого его все сильнее озадачивает этичность его поступков.

Образ действий

Майор достаточно осторожен, чтобы не уходить далеко от знакомых мест. Он предпочитает населенные места и боится оборотней, поэтому его путешествие к дарам мира духов пролегает через города. Но даже так он всегда под присмотром гару, следующих за ним в Умбре.
Майор часто посещает мероприятия, связанные с жестокими видами спорта, т. к. в нем еще живы воспоминания Валериуса о римской арене и его любовь к ней. Он регулярно бывает на собачьих боях, боях без правил, уличных драках. После мучений в инфернальных мирах его постоянно преследуют кошмарные звуки, потому он ищет успокоения во внешнем шуме.

---

[16] Согласно Chaining the Beast (стр. 124) Валериус никогда не участвовал в Братании и не входил в состав Дома Горатрикса – просто оказывал услуги Черной руке.

Преступления

Поимка Валериуса Майора – дело первостепенной важности для Тремеров, но они ищут его тайно, не желая раскрывать свои постыдные секреты. Остальные камарильцы не знают о том, какую мерзость представляет из себя Майор, и о том, что Тремеры пытаются выведать его инфернальные секреты. Майор совершил гораздо больше злодеяний, чем его обвиняют, но Камарилье он известен всего лишь как могучий шабашит, которому известно слишком много о камарильцах, потому его следует убрать, чтобы Шабаш не получил опасного преимущества. Перехватив недавно отправленные людьми Кеминтири данные по Красному списку, Камарилья подняла Майора на третью позицию. Такая перекройка Списка – беспрецедентное событие, но юстициарии единогласно уверены в том, что Майор может преуспеть в создании секты из анафем.

Клан, назначивший награду

Тремеры убедительно утверждают, что Майора необходимо передать им как одержимого магом-инфернали́стом. Они считают, что получат большое преимущество, совладав с духом и узнав об инфернальных мирах из первых уст. Они не боятся угроз Майора раскрыть тайны Тремеров магам – Внутренний круг выяснил, что Майору ничего не известно. Внутренний круг вынашивает хитрые планы по подчинению Майора клану.

Чтобы сохранить лицо после дерзкого побега Валериуса, Тремеры во всеуслышанье обвиняют Шабаш в его похищении. Тремеры настаивают на том, что анафему необходимо пронзить колом и вернуть клану, т. к. сам он вернуться не в состоянии. На самом деле Майор потенциально очень ценен для клана.

Валериус Майор

Клан: Тремер
Псевдоним: Разноглазый
Сир: Варро[17]
Натура: Творец
Маска: Бонвиван
Поколение: 7[18]
Видимый возраст: 20
Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 6, Выносливость 7
Социальные атрибуты: Обаяние 6, Манипулирование 8, Внешность 4
Ментальные атрибуты: Восприятие 6, Интеллект 8, Сообразительность 6
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 6, Храбрость 4
Таланты: Драка 3, Уворот 5, Эмпатия 3, Запугивание 4, Интрига 6, Лидерство 4, Хитрость 7, Обучение 5
Навыки: Знание зверей 1, Этикет 3, Гербализм 4, Маскарад 4, Исследования 6, Езда верхом 2, Быстрое чтение 4, Стиль 4
Познания: Алхимия 4, Астрология 2, Астрономия 2, Биология 2, Химия 1, Геральдика 3, История 5, Знание вампиров 5, Лингвистика 8, Знание магов 5, Военная наука 1, Оккультизм 7, Философия 3, Наука 3, Знание духов 4
Дисциплины: Прорицание 7, Стремительность 1, Демонизм 5, Доминирование 6, Стойкость 3, Некромантия 4, Затемнение 2, Власть над тенью 3, Присутствие 3, Тауматургия 8 (Путь сотворения 5, Путь искажения 4, Путь управления стихиями 4, Путь привлечения огней 4, Путь движения разума 4, Путь мощи Нептуна 4, Путь управления духами 3), Висцератика 2
Дополнения: Союзники 2, Контакты 4, Ресурсы 4
Человечность: 4
Сила воли: 9
Описание. У Майора глаза разного цвета: голубой и карий. Один глаз постоянно прикрыт волосами. У него грустный вид. Одеваться он предпочитает в черное и пурпурное.
Цитата: «Не знаешь, стоит ли оно того? Не бойся»

---

[17] Очевидный бред: Варро был утащен Нубарусом в ад задолго до того, как часть Герметиков стала вампирами. В Chaining the Beast сир Валериуса указан как unknown.

[18] В Chaining the Beast у Майора 12 поколение и 3 точки в Пути откровений зла. Там сказано, что после уничтожения верхушки Тремеров-отступников в 1998 г. Майор не поддался мании самоубийства, охватившей остальных отступников, но лишился демонической одержимости, равно как и магических способностей и даже ауры. Судя по всему, лишение внутреннего демона заодно ослабило кровь Майора и нанесло вред его физическому телу (вместо роскошной шевелюры остались короткие обгорелые волосы, военная выправка сменилась сутулостью и невозможностью ходить без трости, даже говорить стало сложно). Вместе с тем Майор по-прежнему слышит голоса из ада и владеет демоническими дарами, хоть они не описаны ни в этой книге, ни в Chaining the Beast. Говорят, что Майора неоднократно видели в капелле Мэйфейр (Лондон), где он делился с кланом своими знаниями. От правосудия его укрыл Джордж Хаммонд (действующий понтифик Лондона по состоянию на 1999 г. согласно Midnight Siege, стр. 25).

Советы по отыгрышу: трясите головой, как будто у вас в ушах звучит назойливая музыка. Оказавшись в тишине, бормочите про себя. Будьте беспокойным.
Убежище: квартиры верхних этажей.
Влияние: быв когда-то крупной шишкой у Тремеров, в Шабаше вы никто и вынуждены оказывать услуги в обмен на желаемое (при этом держа свою личность в секрете).
Примечания. Майору известно фантастическое число ритуалов, включая те, которые Тремерам неизвестны. Кроме того, он создал для себя немало магических артефактов. Рассказчик может наделить его любыми способностями. Две дополнительные точки в Прорицании позволяют Майору угадывать результат конкурсов и соревнований, в которых он не участвует, а также видеть то, что скрыто магически (Затемнением, магией, невидимостью и т. д.). 6 точек в Доминировании позволяют отдать приказ тому, кто смотрит на его фотографию или слышит запись его голоса.
Слухи: вы шабашит (ложь). Вы работаете на Шабаш (правда/ложь). Вы пытаетесь выйти на связь с Арканумом (ложь). Вы боитесь тишины (правда).

Петаника

Голод может объяснить многие поступки; можно сказать, что все подлости совершаются для утоления голода.

Максим Горький. «Враги»

Жизнь

Миртала была принцессой Эпира, маленького греческого острова, принесшего клятву верности Филиппу II, македонскому императору. Она была избалованной и беспечной, но по мере взросления тянулась к тайным знаниям, которые в итоге привели ее в леса Самофракии. Она присоединилась к культу Кибелы, темной богини плодородия, и познакомилась с Филиппом, участвовавшим в обряде. Через год она стала его супругой, а еще через год родила ему сына Александра, которому суждено было править миром.

Идиллия была недолгой. Филипп был донжуаном и заключал политические браки для укрепления союзов. Миртала, взявшая имя Олимпиада, считала мужа диким варваром и постепенно стала презирать его. А Филипп начал бояться свою жену, которая приобщилась к странной религии, ритуалам которой она училась среди холмов, окружавших Пеллу, столицу Македонии. Со временем ее дурной характер и высокомерие становились все более очевидными. После рождения сына разрыв между супругами стал окончательным.

В течение следующих десяти лет Олимпиада была во власти культа Кибелы – малкавианского мафусаила, лакомившейся кровью мужчин, которые кастрировали себя в ходе безумных оргий. Она пользовалась властью в нескольких греческих полисах на материке, но ее же соклановцы интриговали против нее. Потому ей пришлось уйти в леса, забрав свой культ с собой. Жестокость Олимпиады привлекла внимание бессмертной, которая позволила королеве медленно идти по пути постижения тайн и загадок.

Когда Филипп отправился в поход против врагов, угрожающих границам государства, Олимпиада стала любовницей Кибелы, лакомясь ее кровью и служа ей как преданный гуль. Она поклонялась Малкавианке и использовала свою власть при дворе, чтобы защитить вампира от интриг других Малкавиан. Кибела подогревала ненависть Олимпиады к мужчинам, сделав исключением только Александра.

Олимпиада решила привести Александра к славе. Она заинтересовала его историями о предках-полубогах, таких как Геракл, смертный сын Зевса, ставший бессмертным благодаря своей силе и упорству.

Кибела сочла Малую Азию удобным местом, откуда она могла бы вести войну против своих сокланов. Борьба за власть в клане привела к ее изгнанию из Греции, но теперь она находилась в македонском городе. Филипп заслужил титул гегемона, военачальника Греции, и возглавил восстание против угнетателей-персов. Кибела зализывала раны в Пелле, а македонских варваров она рассматривала как кол, которым хотела пронзить сердца своих врагов.

Настроить Александра против отца было нетрудно, учитывая силу, полученную Олимпиадой от своей госпожи. Он рос гордым и безжалостным. В 13 лет отец, вернувшийся из военного похода, отправил его учиться к самому Аристотелю. Олимпиада все глубже погружалась в свою религию, пока Филипп официально не дал ей развод в 337 г. до н. э.

Александр сопровождал мать обратно в Эпир. Кибела отправилась вместе с ней, чтобы пожить в тишине островного королевства. Олимпиада мучалась от ненависти к Филиппу, а во сне она видела Александра, попирающего труп своего отца, на арене под одобрительные взгляды богов. Этот сон повторялся вновь и вновь.

Со временем Александр лишился расположения отца, поскольку постоянно спорил с ним. Новая супруга Филиппа вскоре родила ему сына, который мог стать новым наследником престола, заняв место Александра.

Когда Олимпиада узнала об этом, то стала молить Кибелу о Становлении, поклявшись служить ей вечно.

Проницательная Кибела приготовила для Олимпиады испытание, дабы проверить глубину ее бесчеловечности – убить Филиппа. Богиня понимала, что Эпир не даст достаточной защиты от Малкавиан на материке. Она учитывала возможность того, что новый наследник может объединиться с ее врагами против нее. Поэтому Александр казался ей более предпочтительным вариантом.

Олимпиада быстро согласилась и вызвала к себе сына, чтобы спланировать покушение на Филиппа.

На пир в честь свадьбы Клеопатры, сестры Александра, Олимпиада подослала убийцу – молодого офицера македонской армии. Он был изнасилован другими офицерами, но Филипп полностью проигнорировал его жалобы. На параде, где присутствовали статуи 12 олимпийских богов и 13-я статуя, изображающая наряду с богами самого Филиппа, убийца нанес свой удар. Согласно плану Олимпиады трое друзей Александра преследовали убийцу и навсегда заставили его замолчать.

Когда Олимпиаде сообщили об успехе, она поняла, что ее сновидение было пророческим.

Когда Александр взошел на трон, Олимпиада привела в город свою госпожу. Кибела дала ей Становление в толпе пьяниц на похоронах Филиппа.

Не-жизнь

В 323 г. до н. э. Александр, покоривший Грецию, Египет и Карфаген и ставший правителем Персидской империи, был ранен в Индии и умер от лихорадки. Всю свою жизнь он был пешкой в вампирских планах и контрпланах, жертвой своей гордыни. Олимпиада хотела было отправиться к трупу сына в Вавилон, но Кибела запретила ей давать Александру Становление.
Олимпиада пользовалась невиданной властью в величайшей из империй и должна была исчезнуть из мира живых до того, как смертная знать ополчится против нее. Вместе с взбешенной госпожой она покинула Македонию.
Они отправились в Дельфы, где их приютили 13 таинственных вампиров из клана Истинных Бруха. Эти вампиры, проследившие их происхождение вплоть до одного из потомков детей Каина, поклонялись богу солнца Аполлону и контролировали местного оракула. Олимпиада и ее сир нашли у них убежище. Она рассказала им о своих сновидениях про смерть Филиппа, и они научили ее управлять своими пророческими способностями. Олимпиада видела, как они управляют временем и предсказывают будущее. Бруха говорили ей, что само время было заперто где-то в их подземельях. Она стала жрицей, предсказывающей будущее для тех, кто пришел к оракулу. Ее способность к предвидению становилась сильнее, а сама Олимпиада была все более уязвимой перед своим же даром.
В обмен на убежище Истинные Бруха потребовали ее помощи в развеивании проклятия, которое не давало им пересечь морскую или сухопутную границу с Азией. Когда она вернулась, то выяснила, что вампирская секта бесследно исчезла, а Кибела превратилась в пепел на солнце.
Следующие несколько столетий Олимпиада путешествовала. Она боялась, что за Истинных Бруха выдавали себя Малкавиане, потому что все встреченные ей вампиры смеялись над самой мыслью о том, что кто-то из потомства Бруха сбежал от Троиля. Одно было известно точно: Кибела проиграла во внутриклановой борьбе за власть. Олимпиада боится, что ее тоже станут искать, и озадачена тем, что ее отослали для убийства ее сира, а она этого не предвидела. Такое могло произойти только в том случае, если Истинные Бруха лишили ее внутреннего зрения.
Страх быть пойманной охватил ее, и Олимпиада пряталась в лесах. Там она наткнулась на оборотней. Веками она тайно следила за ними, подслушивая их секреты с помощью своих способностей. К сожалению, ее присутствие привлекло внимание того, с чем ей еще не приходилось сталкиваться в своей не-жизни. Она угодила в лапы Вирма.
Когда Инквизиция начала уничтожать немертвых, Олимпиада присоединилась к недавно созданному Шабашу. Она руководствовалась ненавистью к мужчинам и патриархальной христианской церкви, которая искореняла старые языческие религии. Она провозгласила свой личный крестовый поход во имя своего сира, проливая кровь как вампиров, так и смертных. Шабаш принял ее по причине власти над подвергнувшимися действию порчи гару. Главным активом Олимпиады были Танцоры Черной спирали, которых привлекла ее аура. Они звали ее Петаника, Черное око Вирма.
Петаника начала с того, что отбросила свой страх перед Малкавианами. После смерти Кибелы клан обосновался в Риме и не держал зла на неонатку, но по мере того, как Шабаш набирал силы, а Камарилье становилось известно все больше о Петанике и ее оборотнях, Малкавиане решили устранить ее. Несмотря на паутину предсказаний старейшины клана застали Петанику врасплох в ее собственной цитадели и почти уничтожили. На помощь ей пришли Танцоры Черной спирали, которые спасли ее от окончательной смерти и обратили Малкавиан в бегство. Тем не менее Петаника была изранена и слаба, поэтому надолго впала в торпор.
В середине 1960-х гг. Танцоры Черной спирали с помощью ритуалов пробудили ее. Несмотря на удивление по поводу произошедших в мире изменений она быстро стала восстанавливать старые контакты в Шабаше в качестве Малкавианки-отступницы.
В Шабаше к ней поначалу относились с нервозностью и насмешкой. Она легко и безразлично прошла Ритуал создания и прочие испытания для новичков и стала подниматься по ступеням иерархии власти. Ее целью было вступление в Инквизицию, и она добилась этого, переехав в Мехико для совершения шабашитского правосудия. Обосновавшись в безопасном месте, она смогла свободно заниматься собственными планами. Ее манил Путь откровений зла, но верования гару казались ей более подходящими для того, чтобы получить ответы на занимавшие ее вопросы. Путешествуя со стаей шабашитов по Мехико, она тайно поклонялась Вирму.
В один прекрасный момент вожак ее стаи узнал о наличии в их рядах анафемы из Красного списка Камарильи и придумал гениальный план: одолеть анафему и потребовать награду. Получив особые привилегии за уничтожение врага Камарильи, агент Шабаша смог бы быстро внедриться в ряды противника. Согласно его плану остальным членам стаи полагалось напасть на анафему.
В его плане Петаника внезапно увидела возможность искупить вину перед своим кланом, став шпионом Шабаша. Она не могла допустить, чтобы вожак ее стаи отнял у нее возможность так близко подобраться к цели. В порыве неслыханной дерзости она опередила свою стаю, пронзила анафему колом и отправилась за наградой.
Ее появление в Камарилье чуть не стоило ей не-жизни. Малкавиане узнали ее и убедили остальные кланы в том, что ей нельзя доверять. Ее тут же внесли в Красный список на место анафемы, которую она одолела.
Петаника бежала, и понимание того, что ей не добиться прощения своего клана, затмило последнюю искорку ее рассудка. Шабаш также преследовал ее, и она скрылась в лесах.

Цель

Когда Петаника попыталась проникнуть в темный духовный мир гару, она покорилась Вирму. Вместо Кибелы, она поклялась в верности этому проявлению порчи. Камарилья внесла ее в Список вместо ее же жертвы и считает, что она по-прежнему работает на Шабаш. Бывший вожак ее стаи, которого она лишила победы и уважения, неустанно ищет ее, чтобы убить.
Петаника сосредоточилась на Камарилье и во время своих припадков делает все, чтобы уничтожить секту. Забавно то, что она до сих пор хочет помириться с камарильскими Малкавианами, следовательно сперва должна одолеть их. Для своей великой мести она планирует воспользоваться помощью оборотней.

Натура

Петаника не успокоится, пока не будет контролировать свое окружение. Теряя контроль даже на мгновение, она впадает в бешенство. Недавно ее стали посещать сны о мире, охваченном пламенем, причем это пламя разжигала и раздувала она сама. Она видела, как древние вампиры вставали из могил, которые она раскопала. Она пока не понимает, что означают эти видения, но понимает, что лучше их не игнорировать.

Образ действий

Петаника некогда была скрытным манипулятором, но неудачный гамбит с Камарильей сделал ее более дерзкой и безрассудной. Она покинула общество вампиров и большую часть времени проводит среди подвергшихся порче гару, собирая собственную армию против Камарильи. Это сложно, особенно с учетом того, что ее последователи не совсем в своем уме. Если бы Танцоры были более разумны, план Петаники вполне мог бы сработать. В будущем она планирует нарушить Маскарад, не думая о последствиях. Петаника безоговорочно считает Геенну выдумкой, которая дает Камарилье рычаги правления, а Шабашу – повод для его деятельности.

Преступления

Петаника – современный изгой и удобный козел отпущения для могущественных старейшин Камарильи, которым нужно свалить на кого-то вину за свои преступления. Ей самой в этой ситуации терять нечего. Некоторые вампиры негласно считают, что юстициарии сдерживают аласторов, охотящихся за ней, чтобы сохранить козла отпущения для своих кланов. Некоторые говорят о том, что за имитацией охоты стоят еще более зловещие цели.
Вирм неумолимо властвует над Петаникой. Ей никогда не избавиться от его порчи, и гару чувствуют ее издалека. Т. к. она бодрствует всего лишь 30 лет, гару еще не поняли, какую угрозу она представляет.

Клан, назначивший награду

Малкавианам Петаника нужна сильнее, чем всем остальным. Они готовы на все, чтобы заполучить ее, но невозможно угадать, чем они расплатятся с аластором – как и в случае любых сделок с Малкавианами. Гангрелы боятся ее и мечтают о ее уничтожении из-за ее власти над оборотнями. Оборотни узнали о ней совсем недавно и не осознают, какую опасность она представляет, пока не станет слишком поздно. Что интересно, в высших кругах Шабаша ее все еще считают одной из своих, впечатлившись ее наглым гамбитом. Они мечтают вернуть ее, когда узнают больше о ее связях с оборотнями, хотя вожак ее бывшей стаи мечтает убить ее.

Петаника[19]

Клан: Малкавиан
Псевдоним: Миртала, Олимпиада
Сир: Кибела[20]
Натура: Аутист
Маска: Автократ
Поколение: 5
Видимый возраст: 30
Физические атрибуты: Сила 6, Ловкость 6, Выносливость 8
Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 7, Внешность 6
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 7, Сообразительность 8

---

[19] Согласно Gehenna Петаника была убита Гектором Трелэйном из клана Тремер. За убийство анафемы он получил элитный ранг Красного аластора, но затем стал жертвой слухов о том, что совершил диаблери над Петаникой. После этого Гектор занял место своей жертвы в Красном списке и был вынужден бежать, став аутархом. Кроме того, он сменил имя на Джон Трент.
[20] Согласно Clanbook Baali Кибела была Баали, потомком Шайтана. В качестве разумного компромисса можно было бы предположить, что Кибела была еретиком (apostate) из числа Малкавиан, получив re-embrace от Шайтана. Если предположить, что остальные Малкавиане узнали об этом, это хорошо бы объяснило их ненависть к ней, а также начавшуюся охоту за Петаникой, когда клан понял, что неонатке передалась порча ее сира.

Добродетели: Бессердечность 5, Инстинкты 4, Мораль 4[21]
Таланты: Актерство 2, Бдительность 3, Драка 6, Уворот 7, Власть над снами 6, Эмпатия 2, Запугивание 3, Интрига 5, Лидерство 6, Детектор лжи 3, Знание улиц 6, Хитрость 7
Навыки: Знание зверей 3, Изменение тела 3, Личина 4, Этикет 3, Гербализм 6, Гипноз 7, Допрос 4, Фехтование 5, Маскировка 4, Выживание 4, Пытки 3
Познания: Алхимия 5, Астрология 2, Знание Камарильи 2, Знание фей 1, Генеалогия 2, История 3, Знание вампиров 4, Лингвистика 5, Знание оборотней 7, Медицина 1, Натуралист 2, Оккультизм 6, Политика 4, Знание Шабаша 4, Знание духов 5
Дисциплины: Прорицание 6, Химерия 5, Помешательство 7, Доминирование 4, Затемнение 5, Превращение 4, Тауматургия 7 (Путь Морфея 4, Путь управления стихиями 4, Путь привлечения огней 2, Путь движения разума 2, Путь сотворения 2, Путь управления духами 5), Изменчивость 2
Дополнения: Контакты 5, Ресурсы 2
Человечность: 2[22]
Сила воли: 8
Описание. Первое, что бросается в глаза – это манеры Петаники. Она идет как королева, владычица всего. У нее черные волосы и красивые фиолетовые глаза. Одевается она как шаманка, украшая одежду черепами и погремушками гремучих змей и птичьими костями.
Цитата: «Когда-то я правила миром и, клянусь тебе, буду править снова. А тебе дозволено умереть».
Советы по отыгрышу: вы то высокомерная дама, то дикая жуткая шаманка. Одинаково презирайте всех и без сомнений говорите им это в лицо. Постоянно напоминайте, что вы – потомок богов.
Убежище: пещеры и норы, в городах – дома с подвалами.
Влияние: небольшое среди Танцоров Черной спирали.
Примечания. 6 точек в Прорицании позволяют Петанике заглядывать в Умбру. Две дополнительные точки в Помешательстве позволяет наделять жертв неизлечимыми психозами и превращать их в хладнокровных убийц. Большинство ее ритуалов основаны на договорах с духами и божками.
Слухи: вы один из Танцоров Черной спирали (ложь). Вы Сетит (ложь). Вы мать Александра Великого (правда). На вас охотятся гару (ложь, они пока только собирают данные).

[21] Насколько понимаю, Бессердечность и Мораль (Callousness & Morale) соответствуют добродетелям Убежденности и Храбрости.
[22] Вдвойне странно.

Кеминтири

Везде в Аду я буду. Ад - я сам. На дне
Сей пропасти - иная ждет меня,
Зияя глубочайшей глубиной,
Грозя пожрать. Ад, по сравненью с ней,
И все застенки Ада Небесами
Мне кажутся.
Дж. Милтон. «Потерянный рай»

Жизнь

Изида умерла. Вокруг нее сформировался культ, хранивший Заклятье жизни и оплакивавший ее, пока ее сын Гор не восстал из забвения, став мумией. Ликование магов затихло, а египетская знать сбросила ярмо Сета. Все знали, что Гор должен сразиться с кровососом, и культ помог ему уничтожить Сетитов в Верхнем и Нижнем Египте, но боялся мести темного божества. Пока Гор и его последователи бились с Сетитами, культ попытался держаться подальше от ужасной резни. Гор передал им тайны, которые познал в мире мертвых. Опасаясь, что смертные маги падут раньше, чем Сетиты, Гор приказал им с помощью Заклятья жизни создать взвод воинов для своей защиты. Приказ был исполнен.

Культ искал честных египтян и египтянок, чьи сердца были бы не тяжелее пера истины на весах богов. Их принимали в культ и превращали в мумий. Когда Гор отправился в очередной цикл смерти и воскрешения (а Сет терпеливо ждал во тьме), он приказал культу продолжать свое дело. Культ Изиды стал сильнее, но он не был неуязвим перед коварством Сета.

Кеминтири родилась во времена XIX династии, в годы правления Сети I. В те времена Сет тайно управлял культом Изиды, а вампиры восстанавливали свою власть над египетской знатью. Фараон провозгласил себя сыном Сета, возвысив рыжего бога. Обезображенные статуи Сета теперь восстанавливали, объявив их оберегами дворца фараона. Завоевания фараона еще сильнее прославили Сета. Фараон даже обещал темному богу, что построит для него величайший из храмов, если Сет гарантирует Рамзесу, сыну фараона, долгое правление.

Храм был возведен, а в жрицы были набраны прекраснейшие из женщин. Среди них была Кеминтири, которая быстро росла в иерархии храма. Она была необычайной притворщицей и умела интуитивно выбирать верные решения, превосходно ориентируясь в храмовой политике. Ее мнимая верность популярным богам привлекла внимание культа Изиды. Презрев заветы Гора касательно честности, культ выбрал Кеминтири за ее красоту и познания в теологии.

За время своего пребывания в храме Кеминтири неоднократно попадалась на глаза самому Сету. Он показался ей завораживающе прекрасным, рыжеволосым воителем с глазами цвета зла. Он ни разу не прикасался к ней, но хвалил ее красоту и проницательность. Величественный бог очаровал Кеминтири.

Сет льстил ей не просто так: он решил внедрить своего человека в культ Изиды. Само провидение предоставило ему эту изысканную юную деву.

В культе Изиды Кеминтири обучалась магии. Сет приказал добыть для него Заклятье жизни, и она подчинилась. С непревзойденным терпением она ждала, прилежно обучаясь и делая все, что от нее требовали. Сет был неподалеку и тоже ждал – ждал того момента, когда заполучит секрет истинного бессмертия. Через десять Кеминтири изучила таинственное Заклятье жизни.

Она собиралась поделиться им с Сетом, но тут из могилы вновь восстал Гор. Его облик и его слова заворожили ее так, как Сету и не снилось. Кеминтири уверовала в Гора и осталась в культе. Она немедленно поведала Гору о планах Сета, готовая принять смерть за свое вероломство. Гор увидел в ней искренность и простил ее. На ее примере он показал остальным магам, как Сет поколение за поколением управлял ими и даже внедрил к ним свою шпионку. Гор дал четкие указания по испытаниям для выбора следующих мумий, и в культе вновь воцарил порядок.

Сет был в ярости. Он решил заставить Кеминтири поведать ему добытую тайну и приказал своим потомкам похитить ее, пока он будет отвлекать Гора и его магов. Хитрость удалась: магия Кеминтири оказалась бессильна перед слаженной атакой Сетитов. Ее, потерявшую много крови и неспособную пошевелиться, доставили к Сету.

Кеминтири осыпала Сета бранью, утверждая, что никогда не выдаст ему Заклятье жизни. Он попытался применить Доминирование, но аура Кеминтири лучилась белым светом, защищающим ее. Тогда он избил ее до полусмерти и пригрозил мучительными пытками. Она вытерпела все.

Гор и другие маги пытались спасти Кеминтири, и Сет решил претворить в жизнь свою самую страшную угрозу. Он безжалостно дал ей Становление, навечно осквернив ее тело вампирской кровью и похоронив ее надежду стать мумией.

Не-жизнь

Та же сила, что защитила Кеминтири от Доминирования, спасла ее от Уз крови. Глумясь, Сет приказал ей возвращаться к культу Изиды, где ее наверняка убили бы. Она теперь принадлежала ему и без него погибла бы. Умелые манипуляции Сета сокрушали ее разум, но ей удалось постичь Дисциплину Серпентис, которой пользовался Сет. К ней вернулась былая хитрость, заполняя возникшую после Становления пустоту в душе.

Сет по-прежнему отчаянно нуждался в Заклятье жизни, но Кеминтири сопротивлялась, провоцируя сира убить ее и тем самым похоронить тайну вместе с ней. Сет пришел в ярость и ночь за ночью избивал неонатку до беспамятства. Неотвратимо наступал тот момент, когда она должна была дать сдачи. Сет относился к ее способностям скептически, но ей удалось с помощью изученной в культе магии заставить его пошатнуться. В ту же секунду она сбежала, просочившись сквозь стену.
Она странствовала несколько веков. Кочевники боялись ее, и она питалась на караванных путях и в оазисах. Сет послал нескольких своих потомков за ней, но Кеминтири уничтожила их. Она отправилась в знойную пустыню – туда, откуда сам Сет был когда-то изгнан. По мере того, как она охотилась, она теряла свою человечность. Лилась кровь, утоляя ее жажду и подобно реке увлекая ее разум туда, куда приказывал ее Зверь. Ее охватило голодное безумие, вечный враг вампиров. Все, кто попадался ей на глаза, были обречены стать пищей для голодной твари, в которую она превратилась.
Ее нашел Хетамон, последний из Детей Осириса. Члены его секты сообщили ему об ее охоте. Преисполнившись сочувствием к той, кто превратился в животное, он поймал Кеминтири с помощью своих последователей. Она истошно сопротивлялась, но Дети Осириса не давали ей пить кровь, пока она не впала в торпор. Затем Хетамон и его орден вампиров-гуманистов забрали ее в Индию, чтобы исцелить от безумия.
Хетамон владел основами магии, которая легла в основу дисциплины Бардо. Он стал лечить Кеминтири, ее человечность понемногу возвращалась, и она снова смогла осознавать себя. После возвращения сознания ее охватила ненависть к Сету и горе по упущенному бессмертию. Она стала следовать строгой дисциплине Детей Осириса, постепенно возвращая свои воспоминания. Она верила, что Заклятье жизни могло бы спасти ее от проклятья Сета, но не могла вспомнить его. Кеминтири пришла к неизбежному выводу о том, что больше не могла оставаться с Детьми Осириса. С каждой прошедшей ночью росла ее ненависть к Сету, а Хетамон видел это и пытался воздействовать на нее своей Дисциплиной. Кеминтири, великолепная актриса, притворилась, что отказалась от мести. Несколько лет она с трудом сохраняла человечность и наконец поддалась остаткам своего голодного безумия. Убив нескольких Детей Осириса, она вернулась на родину. Она опоздала. Пока она странствовала по пустыне, страна изменилась, а культ Изиды был целиком истреблен. Чужая в родном краю, Кеминтири вновь искала утешения в безумии.

Цель

Культ Изиды был уничтожен Сетом к 31 г. до н. э., но вампиру досталась лишь испорченная версия Заклятья жизни, отнятая у последнего мага. Созданные им мумии, даже если они годились для выполнения своих задач, всегда имели изъяны. Сет ищет Кеминтири, ставшую одним из самых древних мафусаилов Сетитов. Если не считать мумий, то она единственный носитель Заклятья жизни, хоть и не помнит его.
Последние два тысячеления Кеминтири странствовала в поисках выживших членов культа и мумий. Потерпев поражение, она попыталась восстановить Заклятье жизни в надежде снять проклятье. Это ее главная цель, которой она полностью подчинена.

Натура

Кеминтири становилась все безразличнее ко всему живому. Она понимала, что в ее борьбе с голодным безумием время играет против нее. Философию Детей Осириса – подчинение Зверя посредством строгого самоконтроля – она извратила до веры в необходимость спасения вампиров путем их истребления. Некоторым она хотела бы дать вечную жизнь, но не может вспомнить Заклятье жизни целиком. Все новые и новые неудачи сделали ее еще бессердечнее.
В сердце Кеминтири живет ненависть ко всему живому – оно для нее является оскорблением, злой шуткой в ее адрес. Даже самый злобный шабашит остолбенеет, увидев жестокое зверство, которое Кеминтири называет охотой – она играет со смертным, как кошка с мышкой. Кошмарные сновидения также способствуют ее отчужденности.
Кеминтири страдает от необычной амнезии, которая то накатывает, то отступает. Из-за этого она не ориентируется во времени и смертельно опасна. Многие ее попутчики были убиты, когда она внезапно забывала, кто они такие.

Образ действий

После основания Камарильи Кеминтири несколько веков тайно наблюдала за ней, удивляясь тому, насколько разные вампиры признали над собой власть единого закона. Особенно ее заинтересовали Тремеры – колдуны, способные обладать знаниями, которых ей не хватало для воссоздания Заклятья жизни. Шабаш также привлек ее внимание, но там собрались в основном молодые вампиры, у которых не было необходимых ей знаний.
С Тремерами возникла проблема. Кеминтири знала, что с помощью магии сможет выдать себя за юстициария любого из семи кланов. Однако Тремеры слишком хорошо знали друг друга и к тому же владели опасными оккультными науками. Внедряться в их иерархическую структуру было слишком рискованно. Кеминтири искала другие возможности и в конце концов остановилась на Вентру. Они были рабами собственных традиций, что давало ей возможность полностью использовать свое мастерство притворства, и владели сказочными богатствами.

До этого момента Кеминтири проводила все свое время на раскопках в Египте в надежде найти священные тексты культа Изиды. В одной из гробниц она нашла позолоченную деревянную статую, а под ее юбкой – один из священных текстов, который она выкрала до того, как его внесли в опись. Он сделал ее на шаг ближе к Заклятью жизни, но этого было недостаточно.
Раскопки требовали денег. Кеминтири пыталась охватить все большую площадь, но ей не хватало ресурсов. В течение своей долгой не-жизни она никогда не считала материальное богатство чем-то важным, но теперь нуждалась в деньгах Вентру для финансирования раскопок. В 1932 г. с помощью магии она похитила юстициария Вентру и сама заняла его место. За те долгие годы, что она скрывалась, ей был разработан ритуал, позволивший похитить облик и воспоминания жертвы. Заклинания и Изменчивость сделали маскировку еще убедительнее.
Она немедленно приступила к реализации своих замыслов. Всех, кто интересовался тратой ресурсов клана, она угрозами заставляла молчать. Ее многовековые враги стали жертвой Кровавой охоты. Ее увлеченность погребенными тайнами Египта была слишком заметной, и Тремеры, встревоженные переменами в юстициарии Вентру, начали расследование, которое привело их к ее истинной сути. Ей пришлось бежать, прихватив с собой значительную часть богатств клана и данные о разоренных египетских гробницах.
Создание Красного списка не испугало ее, и следом ее заинтересовал Шабаш. Она узнала о шабашитском Зелье жизни, которое на сутки превращало вампира в человека. Воссоздав, как ей казалось, Заклятье жизни, Кеминтири захотела получить Зелье – оно позволило бы вампиру стать смертным на время, достаточное для прохождения ритуала.
Она связалась с Валериусом Майором, другим членом Красного списка, имеющим связи в Шабаше. Учитывая ненависть шабашитов к Сетитам, она не рискнула сражаться с ними. Она сделала так, что данные о Красном списке попали к Майору, в обмен получив фальшивое зелье, заколдованное Валериусом так, что она поверила в обман. Она не знает, что данные не попали к Майору, но была бы весьма обрадована этим.
Попытки Кеминтири создать мумий провалились. Вампиры, которых она заставила пройти жуткий ритуал, умерли в мучительной агонии. Она подозревает, что Майор обманул ее, и жаждет отомстить. Учитывая ее власть и влияние, неудачи еще сильнее отчаяли ее. В настоящее время она путешествует, обращаясь к частным коллекционерам, нелегально владеющим египетскими артефактами. В одном из них она надеется найти то, что ищет.

Преступления

Главное преступление Кеминтири – тот позор, который она навлекла на высшие круги Камарильи. Немногим это удавалось. То, что она Сетитка, ей не поможет. Подмену юстициария и убийство множества вампиров секта не простит ей никогда, а Вентру не успокоятся, пока не найдут ее.

Клан, назначивший награду

Привилегию назначить награду за Кеминтири присвоили себе Вентру, и другие кланы не рискуют перечить им – по крайней мере в открытую.
Шабаш мало знает о Кеминтири, но следят за ней ввиду слухов о появлении прямого потомка Сета в США.
Также ее ищут Дети Осириса. То, что она так отплатила за их гостеприимство, – ничто по сравнению с известными ей секретами секты. Она воплощает все худшее, что есть в вампирах, и ее от убийства, как они считают, станет лучше всем. В 1971 г. четверо Детей Осириса наткнулись на Кеминтири, когда она навещала богатого коллекционера древностей в Калькутте. Она застигла их врасплох и с легкостью перебила.
Сетиты сделали поимку Кеминтири одной из своих главных целей. Как и Зверь Тифона, Кеминтири – ключ к их темному древнему прошлому. Стоит ей появиться в городе, как они доводят слухи об этом до ушей князя, поэтому Кеминтири не знает покоя в своих странствиях.
Кеминтири извлекла максимум из своего короткого бытия юстициарием, так что владеет поистине огромными ресурсами. Вампиры столкнулись с неимоверно сложной задачей – сразить ее до того, как она создаст расу мумий. Если это случится, месть Кеминтири окажется страшнее Геенны.

Кеминтири

Клан: Последователи Сета
Сир: Сет
Натура: Мастер выживания
Маска: Асоциал
Поколение: 4
Видимый возраст: 27
Физические атрибуты: Сила 7, Ловкость 9, Выносливость 8
Социальные атрибуты: Обаяние 8, Манипулирование 9, Внешность 8
Ментальные атрибуты: Восприятие 6, Интеллект 8, Сообразительность 8
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 2, Храбрость 5
Таланты: Актерство 8, Бдительность 2, Художество 3, Драка 6, Уворот 8, Эмпатия 5, Запугивание 7, Интрига 7, Лидерство 6, Поиск 3, Соблазнение 3, Хитрость 8, Знание улиц 4
Навыки: Гуляка 3, Танец 3, Личина 3, Вождение 3, Этикет 4, Соколятник 2, Игра 3

Познания: Археология 7, Астрология 3, Компьютеры 2, Криптография 2, История 6, Расследование 2, Знание вампиров 7, Лингвистика 8, Знание магов 4, Медицина 3, Оккультизм 7, Политика 5, Наука 3, Танатология 4, Теология 2
Дисциплины: Прорицание 6, Бардо 7, Стремительность 4, Доминирование 5, Стойкость 4, Некромантия 5, Затемнение 9, Могущество 2, Присутствие 6, Серпентис 8, Тауматургия 6 (Путь искажения 5, Путь привлечения огней 3, Путь движения разума 3, Путь сотворения 3, Путь управления стихиями 2, Путь управления погодой 2)
Дополнения: Контакты 5, Союзники 4, Ресурсы 5, Слуги 6
Человечность: 3
Сила воли: 10
Описание. У Кеминтири глаза змеи – светло-зеленые с щелевидными зрачками. В остальном она чрезвычайно красива. У нее длинные прямые черные блестящие волосы, красоту которых она подчеркивает черной одеждой и кожаной курткой. Иногда она носит плащи и прочие старые вещи.
Цитата: «Камарилья защищает своих членов от самих себя – это единственная добрая цель, которой она служит. Но однажды она падет, и древние придут полакомиться за столом Геенны. Я зарезервировала себе одно местечко».
Советы по отыгрышу: тихая, спокойная и мертвецки серьезная. Вы искушаете людей тайнами, которые им никогда не суждено постичь. Иногда вас охватывают воспоминания о сотворенных зверствах, и тогда вы не слушаете, что вам говорят.
Убежище: места раскопок и дома.
Влияние: Джованни считают, что используют Кеминтири, но дела обстоят с точностью наоборот. Кроме того, у нее множество гулей.
Примечания. Сложность всех бросков Сообразительности для Кеминтири возрастает на 3. Отсутствие успехов означает, что у нее возник провал в памяти. После этого необходимо сделать бросок на безумие по стандартной сложности.
Кеминтири владеет ритуалом 6 уровня Вечная маска, позволяющим скопировать облик и ауру жертвы, убитой во время ритуала. Рассказчик по своему желанию может наделить ее любыми другими ритуалами.
Шесть точек в Прорицании позволяют Кеминтири видеть происходящее на расстоянии. Дополнительные точки в Затемнении заставляют жертву забыть все, что она знает о Кеминтири, обманывать телепатов поддельными мыслями и воспоминаниями, казаться тем, кого жертва хотела бы видеть, и скрывать любые связи с другими. Шесть точек в Присутствии позволяют насылать депрессию, заставляющую жертву тратить пункт силы воли на совершение любого поступка энергичнее, чем встать с кровати. Наконец, дополнительные точки в Серпентисе позволяют внушить навязчивую идею, заставить считать угодно несущественным (включая собственную жизнь), превратить в полнейшего садиста.
Слухи: вы – патриарх (ложь), вы хотите диаблеризировать Сета (ложь), вы лежите в торпоре (ложь), Дети Осириса и Сетиты охотятся на вас (правда), вы ненавидите холодную погоду (ложь).

Глава II. Искупление и проклятие

Либо люди научатся жить как братья, либо сдохнут как животные.
Макс Лернер. «Дары волхвов»

«Искупление и проклятие» – автономный сюжет для использования в любой хронике по Камарилье, Шабашу или гару. Такое могло случиться в любом крупном городе. Рассказчикам рекомендуется встраивать его в свои хроники, развивая сюжет, начинающийся с ознакомления персонажей с Красным списком и политикой в отношении его. Это подготовит их к встрече с Фероксом, могучей анафемой, пытающимся с помощью персонажей добраться до одного из своих старейших врагов. Каков бы ни был результат, угроза, которую представляет собой анафема, станет ясной игрокам, когда дичь сама станет охотником.

Начало сюжета

К охоте на анафему может присоединиться любой: опытный служитель, неонат или свежий птенец. «Искупление и проклятие» может объединить даже заклятых врагов (например, Шабаш и Камарилью) в единой попытке выжить. Персонажи, вырванные из своих кланов и стай, должны полагаться сами на себя и, желательно, друг на друга.

Сюжет

Ферокс получил доказательства того, что за ним следует его старый враг, аластор-Носферату по имени Эхо, которая в 1981 г. почти одолела его близ Денвера. Подсказку, где искать анафему, ей дал сам Ферокс. С помощью других вампиров (персонажей) Ферокс пытается выманить охотника туда, где анафема будет иметь преимущество для победы. Выполняя волю Ферокса, персонажи по большей части не будут делать ничего плохого, но в его тенетах водятся и другие пауки. Чтобы выпутаться из интриг Ферокса, и камарильцам, и шабашитам придется проявить красноречие.

Связь с гару

Ферокс не побрезгует использовать гару в своих планах. Идеальным выбором станут Стеклоходы, но подойдет и любой одинокий оборотень. С точки зрения Ферокса оборотни – демоны. После того, как оборотни помогут уничтожить аластора, Ферокс пошлет за ними своих Горгулий.
Ян Каллиан, подельник Ферокса, происходит из племени Теневых владык, но ни разу не подвергался изменению. Любой гару, владеющий Даром Познание истинного облика, сразу же заподозрит в Яне оборотня: настолько сильна в нем волчья кровь. Дар Чутье Вирма не выявит в Яне порчи. Каллиан не интересуется своим происхождением, но Ферокс поведал ему все, что знает об оборотнях.

Введение
Вампирские диковинки

See the men paint faces and cry
like some girl, it makes you wonder why
City life
Sure is cool, but it cuts like a knife,
it's your life.
Aldo Nova – Fantasy

Персонажи натыкаются на старую витрину с рекламной надписью «Вампирские диковинки». Эта простая надпись интригует любого вампира, нашедшего магазин. Если в сюжете участвуют гару, то для них на витрине также есть кое-что интересное – большая статуя из красного дерева, изображающая воющего волка. Рассказчику рекомендуется придать старому магазину ореол таинственности, чтобы персонажи захотели проникнуть туда, когда там не будет людей. Допустим, персонажи и раньше ходили по этой улице, но магазина там прежде не было. Также удивительно то, что магазин открыт в столь поздний час.
Магазин – ловушка для Эхо, созданная Фероксом. Когда персонажи войдут, их встретит полный мужчина средних лет, стоящий за прилавком. Это священник Ян Каллиан, якобы открывший магазин для того, чтобы заработать денег для своего прихода. У Яна нет Истинной веры, но он считает Ферокса падшим ангелом на пути к искуплению, потому стал его первым помощником. По причине отсутствия Истинной веры Ферокс относится к нему как к пушечному мясу.
После того, как Ян опознает в персонажах вампиров, он затевает разговор, рассказывая о драгоценности, украденной из магазина вором-вампиром, и просит персонажей вернуть ее. По необъяснимой причине он обладает Знанием вампиров (переданным ему Фероксом) и обещает персонажам все что угодно, лишь бы уговорить их. В задаток он может дать 5 тысяч долларов наличными.
Каллиан называет украденный предмет «Шабашитской брошью». Это почти легендарный артефакт, исчезнувший в конце существования инквизиции. Камарильцу владение им может дать множество политических возможностей. О самой Броши рассказывается ниже. Если кто-то из персонажей откажется помогать Каллиану, он все равно встретится с Фероксом далее. Древняя Горгулья следит за магазином с крыши церкви через дорогу и видит всех, кто зашел туда.

Каллиан верит, что Брошь реальна. Она на самом деле существует и даже была у него в руках. Ферокс отдал ее ему на хранение, сославшись на то, что еще не нашел более безопасное место для артефакта. Украл ее сам же Ферокс, воспользовавшись чужой помощью – для этого он нанял «медвежатника». Все встречи между ними происходили в городской канализации. Применение способности Прикосновение духа на месте преступления выведет на «медвежатника», память которого стерта Доминированием. Каллиян уверен, что знает нанимателя, к тому же Ферокс грамотно оставил «улики». Ян уверен, что вор – аластор Эхо.

Приманка

Now I'm yours forever, ate a pomegranate seed,
I only took a little bite, but that's all I need.
Book of Love – Melt My Heart

Шабашитская брошь – главная приманка для персонажей-участников. Заподозрить обман со стороны Каллиана невозможно – он искренне верит, что Брошь была у него. Ферокс сообщил ему о том, что это опасный проклятый артефакт, а потом выкрал его из сейфа Каллиана.
Недавно Ферокс сообщил, что нашел для артефакта безопасное место, и попросил Каллиана вернуть Брошь. Тому пришлось рассказать, что артефакт украден. Ферокс обещал вычислить вора, но бремя по возвращению Броши легло на Каллиана. Рассказчик может замедлить или подстегнуть темп развития сюжета, установив для Каллиана крайний срок возвращения артефакта Фероксу.
Каллиан знает о существовании вампиров. Ферокс убедил священника в том, что большинство вампиров – люди, искушаемые бесами и нуждающиеся в терпении и прощении окружающих. Узнав от Ферокса, что Брошь украдена вампиром, он решил воспользоваться вампирской же помощью для ее возвращения. Каллиан искренне верит словам Ферокса о том, что, пока Брошь не возвращена, силы зла на свободе.
Брошь помогла Шабашу пережить инквизицию. Предполагают, что она была создана несколькими старейшинами Ласомбра, чтобы усилить волю своих слуг. Гули, испившие крови вампира, носящего Брошь, не боялись пыток и уносили секреты клана в могилу или сообщали своим палачам дезинформацию даже момент страшнейшей агонии. Брошь спасала то, что передавалось из уст в уста, и сохранила множество секретов Шабаша.
Через несколько лет после создания Броши ее кто-то украл. Шабаш обвинил Камарилью, Камарилья не признала своей вины. Ныне Брошь считают выдумкой большинство вампиров, но для Шабаша она священна, являясь символом их борьбы против власти Камарильи. Камарильские Тремеры знают о том, что Брошь существует на самом деле – в конце концов, они были среди тех, кто украл Брошь у Шабаша. А еще они помнят, что Ферокс украл Брошь у них во время восстания Горгулий.

Мотивы Ферокса

I remember only for an hour,
moves right through me, can you feel the power,
I don't know what's going on.
Scares me, but it won't be long.
Yaz – Situation

Ферокс точно знает, где его старый враг Эхо. Горгульи следили за проникновением аластора в город с того момента, как Ферокс пустил слух о своем присутствии, и одна из них нашла временное убежище Эхо. Опознав своего древнего врага, Ферокс теперь полностью готов к тому, чтобы убить ее. Он знает, что у Эхо есть охрана, поэтому использует Брошь, чтобы сбить аластора со следу. Он хочет встретить Эхо на своей территории, где сможет справиться с ней. Он относится к ней так же, как и ко всем Носферату, считая ее падшим ангелом на службе ада, чьи крылья обрезал Всевышний. Этот факт, как и память о ранах, которые она нанесла ему в прошлом, делает ее уничтожение крайне важным для Ферокса.
Если персонажи способны одолеть аластора (что крайне маловероятно), Ферокс свершит свою месть их руками. Он не станет уничтожать персонажей, если только среди них нет Носферату. Если персонажи приведут аластора в антикварный магазин, Ферокс расправится с ней и любыми вампирами, вставшими на ее защиту. Если на убежище аластора нападут шабашиты, чтобы вернуть Брошь, Ферокс опять же свершит свою месть чужими руками. Ферокс считает, что может проиграть, только если Эхо одолеет его в бою. Со времени их последней схватки вера Ферокса окрепла и дала ему новые способности. Проще говоря, Ферокс считает, что у него в руках есть все козыри – и это на самом деле так.

Последовательность событий

После встречи с Каллианом сюжет развивается так, как хочет рассказчик. В любом случае все заканчивается столкновением Ферокса и аластора Эхо. У нее нет почти никакой возможности победить его в бою один на один. Последующие события рекомендуется индивидуально подгонять под персонажей «Искупления и проклятие». Персонажи не должны догадываться об истинной личности Эхо, пока не встретятся с ней в ее убежище.

Камарильцы

Выбор персонажей-камарильцев должен быть политически обоснован. Они могут захотеть забрать Брошь, чтобы она не досталась шабашитам. Кое-кто может захотеть вернуть ее Каллиану в обмен на вознаграждение. Кое-кто захочет получить двойную выгоду: найти Брошь, получить вознаграждение и убить его, особенно если как-то узнают, что он оборотень. Каковы бы ни были их мотивы в начале сюжета, в конце им придется делать жизненно важный выбор.

Войдя в убежище Эхо (старый склад, заставленный ящиками с рассыпным чаем), они могут захотеть убить ее, прежде чем приступят к обыску ящиков. Это, в лучшем случае, огорчительно. В зависимости от доброты рассказчика они могут попросить Эхо сообщить о том, кто она такая, что отговорит камарильцев от битвы с ней. После чего Эхо, узнав об их намерениях, возьмет их с собой в магазин Каллиана, где они и выяснят, что происходит на самом деле.

Она сразу заподозрит, что в этом замешан Ферокс, но не поверит, что он рискнет устроить ей ловушку. Камарильцам придется сопровождать ее туда, где ее настигнет месть. У камарильцев больше всего шансов увидеть жаркую битву между Фероксом и Эхо.

Шабашиты

Шабашиты, скорее всего, захотят отправиться в убежище Эхо и вернуть свой драгоценный артефакт. Они захотят сперва биться, а потом уже задавать вопросы. Учитывая количество ящиков с чаем на складе, они могут оставить Эхо в живых, чтобы она рассказала им, где именно находится Брошь. Естественно, она ответит им, что Броши у нее нет, попытается обвинить в краже Ферокса и сама вызовется отвести шабашитов к нему. Так Эхо может нарушить план Ферокса.

Беспринципный шабашит может решить присвоить Брошь и совершить диаблери над аластором. Столкновение с Фероксом – совсем не то, что схватка с Эхо. С помощью Истинной веры 9 он способен из жалости принуждать вампиров к самоубийству. Рассказчик вправе дать Фероксу любые способности, которые считает нужными (подробнее см. «Охота на охотников» и «Вампир: руководство игрока»). Кроме того, Ферокс может воспользоваться помощью других Горгулий.

Он может перебить шабашитов, чтобы они не рассказали о нем вышестоящим вампирам (если они уже не сделали этого), а может попросту улететь, оставив их наслаждаться победой.

Гару

Каллиан интересен для гару (и не нужен Фероксу), поэтому они могут захотеть помочь ему. Кроме того, они могут понять, что Яна «развели», и захотеть разоблачить Ферокса. Без помощи гару Каллиан обречен: Эхо убьет его за то, что он отправил персонажей за ней. Но есть вероятность того, что, сцепившись с персонажами или вампирами, он испытает достаточный стресс, чтобы перейти в форму Кринос. Персонажи-оборотни после такого могут захотеть помочь ему, даже если до этого сотрудничали с вампирами.

Сотрудничество и помощь

Персонажам из разных сект нелегко действовать вместе, но при этом каждый сможет соблюсти свои интересы. Рассказчик может подстроить персонажам встречу со слугами Эхо на подходе к ее убежищу – это хороший способ заставить камарильцев и шабашитов биться рука об руку, а затем заключить шаткий мир, чтобы вместе сокрушить могущественного «вора».

Персонажи должны действовать в отрыве от своих сект – обратившись к вышестоящим вампирам, они будут высмеяны и пристыжены, им никто не поверит. В любом случае – пусть выкручиваются сами. Если рассказчик решит, что Ферокс должен умереть, то может давать для этого любые возможности по своему желанию.

Заключение

Заключительную часть рекомендуется подгонять под остаток сюжета. Судьбу Ферокса и Эхо определяет рассказчик. Если нужно внушить игрокам ужас по поводу анафемы, позвольте Фероксу совершить убийство и улететь. Он отблагодарит любого вампира, который помог ему одолеть Эхо. Таинственную Брошь так никто и не увидит (Ферокс хорошо спрятал ее), но вознаградить игроков могут Горгульи. За помощь Фероксу дайте игрокам по точке в дополнении Союзники. Естественно, помощь Фероксу – смертный приговор для камарильцев, если об этом станет известно. У шабашитов также возникнут проблемы, если выяснится, что они говорили правду о Броши – их тут же обвинят в том, что они не призвали на помощь все силы секты. Другими словами, что бы они ни делали – в любом случае обречены. Ни одна из сект не славится честностью, а обреченность вообще свойственна не-жизни.

Если персонажи каким-то чудом одолеют Ферокса, Эхо будет благодарна им. Помощь Эхо в убийстве Горгульи также даст игрокам по точке в дополнении Союзники, при этом Эхо заберет награду. Такой расклад для персонажей наиболее выгоден, ведь у Эхо много связей. Если Ферокса одолеют шабашиты, они не найдут Брошь и столкнутся с местью Горгулий. Утешительным призом может стать диаблери, но участникам, возможно, придется драться друг с другом за драгоценное витэ.

Котерия Эхо

В зависимости от планов рассказчика Эхо может путешествовать одна или с товарищами. Свободно добавляйте побольше вампиров, гулей и прочих сверхъестественных созданий. У Эхо есть трое слуг, все на Узах крови к ней (один из них – разведчик Шабаша), и две адские гончие (немецкие овчарки, прошедшие дрессировку как сторожевые собаки).

Эхо

Клан: Носферату
Становление: 1875 г. (родилась в 1853 г.)
Псевдоним: Бритни
Сир: Ганат
Натура: Искатель похвалы
Маска: Архитектор
Поколение: 8
Видимый возраст: около 25
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипулирование 5, Внешность 0
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 5
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 3, Храбрость 4
Таланты: Бдительность 3, Драка 4, Уворот 5, Эмпатия 4, Запугивание 3, Интрига 5, Поиск 2, Обольщение 1, Знание улиц 3, Хитрость 2
Навыки: Взяточничество 3, Гуляка 2, Личина 3, Этикет 2, Огнестрельное оружие 2, Уговоры 5, Допрос 3, Взлом 3, Фехтование 3, Полицейская процедура 2, Безопасность 2, Маскировка 4
Познания: Знание местности 3 (место нынешней охоты), Секреты города 2 (место нынешней охоты), Знание вампиров 4, Расследование 1, Политика 2, Знание Шабаша 2, Знание подземелий 1
Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 5, Химерия 3, Доминирование 4, Стойкость 4, Затемнение 3, Могущество 4, Присутствие 1, Превращение 2
Дополнения: Союзники 2, Контакты 2, Поколение 5, Слуги 5
Человечность: 5
Сила воли: 7
Описание. У Эхо выбеленные волосы и маленький рост (около полутора метров). Она одевается как молодая привлекательная девушка, какой раньше и была. Ее манера одеваться слабо гармонирует с множеством морщин и наростов на ее лице. Она наносит много макияжа и носит черные кружева и шарфы темного цвета. На публике она использует Затемнение и Химерию, воссоздавая свой былой облик. Лишь ее черные ногти портят иллюзию.
Цитата: «У нас достаточно времени до восхода, чтобы повторить еще разок. Лучше бы тебе начать говорить».
Советы по отыгрышу. Визжите на своих подчиненных.
Убежище: склады.
Влияние: у вас репутация подхалима, что плохо в клане прагматиков. Статус аластора – ваш билет в вечность, и вы им очень дорожите, прекрасно выполняя свою работу.

Адские гончие

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 4
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2
Таланты: Бдительность 3, Драка 3, Уворот 2
Навыки: Маскировка 2, Следопыт 3
Дисциплины: Прорицание 1, Стремительность 1, Стойкость 1, Могущество 1

Хат

Клан: Носферату
Псевдоним: Тачдаун
Сир: Эхо
Натура: Брюзга
Маска: Подхалим
Поколение: 9
Видимый возраст: 50
Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 0
Ментальные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 3, Храбрость 5
Таланты: Атлетика 5, Драка 4, Уворот 3, Запугивание 4, Поиск 2, Знание улиц 3
Навыки: Огнестрельное оружие 3, Азартная игра 2, Торговля 2, Допрос 2, Фехтование 3, Полицейская процедура 2, Маскировка 3
Познания: нет
Дисциплины: Анимализм 2, Стремительность 1, Стойкость 4, Затемнение 1, Могущество 5
Дополнения: Контакты 2, Стадо 3

Человечность: 5
Сила воли: 5
Описание. Хат – здоровенный мужик (2 метра, 180 кг). У него опухшее, но бледное лицо. У него уши, похожие на цветную капусту, и огромный нос. Это просто образец громилы: большой, тупой и злобный. Он носит вечно грязные спортивные костюмы. Бородавчатую голову покрывает вязаная шапочка Green Bay Packers, а лицо закрывает старый шарф.
Цитата: «Эй, парни, вам бы лучше убраться, пока я не сосчитал до трех! Раз! Эээ... Эээ...».
Советы по отыгрышу. Вы бывший футболист, пристрастившийся к выпивке. Вы продолжаете пить, смешивая джин с кровью. Вы амбал, не больше и не меньше. Вы распугиваете окружающих своими габаритами и охраняете Эхо, своего сира (с которой связаны Узами крови).

Девин

Клан: Равнос-отступник
Становление: 1988 г. (родился в 1965 г.)
Сир: Саша
Натура: Бунтарь
Маска: Асоциал
Поколение: 11
Видимый возраст: чуть больше 20
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 4
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3
Добродетели: Бессердечность 2, Инстинкты 3, Мораль 5
Таланты: Бдительность 2, Атлетика 2, Драка 2, Уворот 4, Эмпатия 3, Запугивание 2, Лидерство 2, Мимикрия 2, Обольщение 3, Знание улиц 3, Хитрость 2
Навыки: Знание зверей 2, Акробатика 1, Взяточничество 2, Гуляка 2, Альпинизм 2, Вождение 4, Уговоры 3, Огнестрельное оружие 3, Подделка 2, Торговля 2, Допрос 2, Взлом 4, Фехтование 2, Механик 2, Карманник 2, Безопасность 2, Маскировка 4, Выживание 3, Ловкость рук 2
Познания: Знание камарильи 2, География 2, Расследование 3, Знание вампиров 2, Оккультизм 2, Знание Шабаша 1, Знание подземелий 2
Дисциплины: Анимализм 2, Прорицание 2, Стремительность 3, Химерия 2, Доминирование 2, Затемнение 1, Присутствие 3, Смертоносность 2
Дополнения: Легенда 5
Путь гармонии: 6
Сила воли: 6
Описание. Красивый юноша с длинными черными волосами, серо-голубыми глазами и убийственной улыбкой. Он дамский угодник, хоть и одевается как байкер. Он носит кожаные брюки, куртки и цыганские рубашки. Девин – наемник и служит Эхо исключительно ради денег.
Цитата: «Ну кто тебя просил?».
Советы по отыгрышу. Вы умны и стремитесь к развлечениям, обладанием женщинами и всем, что может предложить жизнь. Вы – правая рука Эхо, остальные перед вами заискивают. Но вам нетрудно с ними ужиться, пока у вас есть авторитет. Вы скучаете по свободной жизни Шабаша и в любой момент можете вернуться туда, выставив все так, будто Камарилья похитила вас.
Убежище: рядом с Эхо.

Тэкери

Клан: Носферату
Становление: 1984 г. (родился в 1929 г.)
Сир: Эхо
Натура: Архитектор
Маска: Бюрократ
Поколение: 9
Видимый возраст: около 55
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 0
Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 3
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 5, Храбрость 2
Таланты: Драка 1, Дипломатия 3, Уворот 2, Эмпатия 2, Интрига 4, Просмотр 2, Хитрость 2, Учитель 5
Навыки: Дебаты 3, Этикет 3, Гипноз 2, Психоанализ 3, Исследования 3, Быстрое чтение 2, Маскировка 2, Ловушки 3
Познания: Археология 1, Астрономия 2, Биология 1, Химия 2, Компьютеры 1, Криминология 2, Инженерия 1, Экспертиза 1, История 2, Расследование 5, Знание вампиров 3, Математика 1, Медицина 2, Оккультизм 3, Психология 3, Наука 3
Дисциплины: Прорицание 5, Затемнение 5, Могущество 2, Присутствие 2, Тауматургия 4 (Путь привлечения огней 1, Путь движения разума 3)
Дополнения: Контакты 2, Стадо 3

Человечность: 6
Сила воли: 5
Описание. Тэкери высок и худощав (185 см, 65 кг). Он полностью лыс, но у него есть клочковатая бородка, которая топорщится как кабанья шерсть. Он носит комбинезоны, как работники санитарно-гигиенической службы. У него при себе всегда есть трубка, которую он закуривает, когда разговаривает с кем-то, но говорит он мало.
Цитата: «Краткость – сестра таланта».
Советы по отыгрышу. За повышением Эхо до аластора стоит ваш ум. Вы анализируете ситуацию и делаете выводы только тогда, когда полностью разберетесь в том, что происходит. Когда с кем-то разговариваете, закуривайте трубку и говорите, пуская клубы дыма. Будучи человеком, вы были неудачником, но Становление все изменило. Ведите умные и напыщенные речи, как будто каждое ваше слово стоит денег.
Убежище: рядом с Эхо.
Влияние: никакого.

Особо опасные сородичи

Кеминтири
Подданство: нет
Продемонстрированные дисциплины: Серпентис
Излюбленнное оружие: полнейшее совращение
Пища: каиниты
Последнее известное место пребывания: Каир
Псевдонимы: невозможно перечислить
Клан, назначивший награду: Вентру

Петаника
Подданство: Шабаш
Продемонстрированные дисциплины: Тауматургия
Излюбленное оружие: союзники
Пища: кто угодно
Последнее известное место пребывания: Глазго
Псевдонимы: Миртала, Олимпиада
Клан, назначивший награду: Малкавиане

Валериус Майор
Подданство: Шабаш
Продемонстрированные дисциплины: Тауматургия
Излюбленное оружие: темная магия
Пища: старики
Последнее известное место пребывания: Мексико
Псевдонимы: Старейший, Разноглазый, Шайтан
Клан, назначивший награду: Тремеры

Тарик
Подданство: Ассамиты
Продемонстрированные дисциплины: Смертоносность
Излюбленное оружие: оружие убийства
Пища: вампиры
Последнее известное место пребывания: Багдад
Псевдонимы: Немой
Клан, назначивший награду: Бруха

Жермен
Подданство: анархи
Продемонстрированные дисциплины: Присутствие
Излюбленное оружие: ложь и обман
Пища: проститутки
Последнее известное место пребывания: Милуоки
Псевдонимы: граф Сен-Жермен
Клан, назначивший награду: Тореадоры

Даня
Подданство: Равнос
Продемонстрированные дисциплины: Химерия
Излюбленное оружие: хитрость, маскировка, иллюзии и обольщение
Пища: красивые юноши и девушки
Последнее известное место пребывания: Монте-Карло
Псевдонимы: сотни их, из известных – Элизабет, Катрин, Мэрилин, Джейн, Джимми, Джим, Джими, Элвис, Алекс
Клан, назначивший награду: Тореадоры

Ферокс
Подданство: Горгульи
Продемонстрированные дисциплины: Висцератика
Излюбленное оружие: собственная злоба
Пища: священники и монахини
Последнее известное место пребывания: Рим
Псевдонимы: нет
Клан, назначивший награду: Носферату

Дилан
Подданство: Шабаш
Продемонстрированные дисциплины: Тауматургия
Излюбленное оружие: магия и пистолеты-пулеметы
Пища: кто угодно, но чаще вампиры
Последнее известное место пребывания: Нью-Йорк
Псевдонимы: Брюс, Томас
Клан, назначивший награду: Тремеры

Оссиан
Подданство: оборотни
Продемонстрированные дисциплины: –
Излюбленное оружие: когти и зубы
Пища: вампиры
Последнее известное место пребывания: Милуоки
Псевдонимы: Финн МакКамейл, Патрик О'Флейнн
Клан, назначивший награду: Гангрелы

Женина
Подданство: Самеди
Продемонстрированные дисциплины: Танатозис
Излюбленное оружие: мнимая невинность
Пища: педофилы
Последнее известное место пребывания: Сиэтл
Псевдонимы: Красный поэт, Люси, Дарла, Бриджит
Клан, назначивший награду: Вентру

Энкиду
Подданство: вольные Гангрелы
Продемонстрированные дисциплины: Превращение
Излюбленное оружие: свое тело
Пища: животные
Последнее известное место пребывания: Иллинойс
Псевдонимы: Ной
Клан, назначивший награду: Гангрелы

Раббат
Подданство: Носферату
Продемонстрированные дисциплины: болезнь
Излюбленное оружие: свое витэ
Пища: бездомные бродяги
Последнее известное место пребывания: юго-восток США
Псевдонимы: Клоацина, богиня сточных каналов
Клан, назначивший награду: Носферату

Анжело
Подданство: анархи
Продемонстрированные дисциплины: Изменчивость
Излюбленное оружие: пулеметы и огнеметы
Пища: молодые латиноамериканцы
Последнее известное место пребывания: Балтимор
Псевдонимы: нет
Клан, назначивший награду: Тремеры

Насколько известно составителям, приведенная выше информация является точной. Рекомендуется полагаться на собственный рассудок и чувства, но не поддаваться самоуверенности. Удачной охоты!